Runaway 2

ПОСТЕР: HoMM V и Splinter Cell Chaos Theory № 4 (95)`2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

часть тиража комплектуется

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

На ниве Нивала

DRIV3R
АВТОПРОБЕГОМ ПО ПРЕСТУПНОСТИ

Freedom Force vs. The Third Reich
Супер vs. Сверх

Brothers in Arms: Road to Hill 30
Брат рядового Спилберга

Star Wars: Republic Commando
"Звездные войны" специального назначения

Sims 2 University
Универсимтет

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
+ РЕЦЕНЗИЯ
ТАКТИКА

MAXVIEW
ПОЧЕМУ?
ТАК БЫСТРО УМЕРЛА TROIKA GAMES
ТАК ДОЛГО ЖИЛА ION STORM

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264
9 771680 326001 05004

DVD ВИДЕОНАВИГАТОР: DOOM 3: Resurrection of Evil, Cold Fear, Star Wars: Republic Commando, тренировки Сэма Фишера и лучшие киберсопртивные видеорепортажи.
ДЕМО-ВЕРСИИ: The Bard's Tale, Still Life, Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Dungeon Lords, LEGO Star Wars, Robots, TrackMania Sunrise и еще несколько, которые у нас сюда не поместились, потому что на обложке кончилось мес

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №4 (95)'2005 Republic Commando, Splinter Cell Chaos Theory, Driver 3, Brothers in Arms, Championship Manager 5, Ion Storm, Troika Games

Всем привет!

Апрель... День дурака... Страна...

Это возмутительно, и хорошо, что виновные понесли заслуженное наказание.

Как закалялась сталь? Как пройти в аптеку? Как поднялась рука? Как они могли? Как?

Примерно год тому назад, там, где сливаяся, шумят коньяк "Арагви" и...

Если быть совсем точным, то 26 апреля 2004 года свершилось правосудие в Отечестве: судья А.Н. Маненков вынес решение по делу № А40-6606/04-83-84. Истец - ООО "Унипост", ответчик - ООО "СЦС "Совинтел". Первый владеет сайтом 7Wolf Magazine (7wolf.ru), второй - сайтом Absolute Games (ag.ru). В августе 2003 года на AG были размещены гайды и солюшены десятка игр, оригиналы которых впервые появились на сайте 7WM. Факт нарушения авторских прав не прошел незамеченным, и в феврале 2004 года AG "получил претензию" от 7WM. Неправедно использованные материалы были незамедлительно удалены из раздела "9 жизней" на сайте AG. Тем не менее, дело дошло до суда: в своем иске "Унипост", опираясь на закон "Об авторском праве и смежных правах", потребовал возмещения убытков в размере двух миллионов рублей. Попытки ответчика возразить, что материалы в "9 жизнях" размещаются посетителями сайта, которые гарантируют, что при этом не страдают права третьих лиц, были признаны дешевой отмазкой, которая "не может служить обоснованием правомерности размещения произведений".

При этом суд принял во внимание, "что нарушение прав истца продолжалось в течение длительного периода с 20 августа 2003 г. (с момента составления протокола осмотра) до 06 февраля 2004 г. (как указывает в отзыве ответчик, с момента получения претензии)". С учетом расценок истца, суд порешил взыскать с ООО "Совинтел" в пользу ООО "Унипост" один миллион рублей.

Фактическая сторона темы ясна? К ней есть вопросы/претензии? Нет, конечно. Нехорошо пользоваться чужим, даже если ты пытаешься прикрыться инициативой юзеров.

Но есть интересный момент. Как расценить тот факт, что истец выжидал полгода, прежде чем высказать AG свое неудовольствие? Как хотите - так и расценивайте, апрель ведь, апрель. Какой еще счетчик?

А на сайте 7WM появилась "новость недели", цитирую ее гранд-финал: "Они решили, что таким образом можно сэкономить на авторах. Они изобрели свои собственные правила, посчитав, что они сами себе Закон. Они преступили черту, отделявшую честную конкуренцию от фактического воровства. Они наказаны. Во имя торжества справедливости и в назидание тем, кто хочет выстроить собственное счастье за счет других".

Какие слова, какой слог! Это дело бы на музыку и под духовой армейский оркестр в парке ЦПКиО. Да, что там парк. Под такое поезда отправлять можно.

в этом месте все видят начало замысловатого графического эффекта

Ding-дзынь-бдынь! Level UP!

в этом месте все видят окончание замысловатого графического эффекта

Браво, "Седьмой Волк", браво!

А еще апрель - подходящий месяц для отчета о проделанной работе в качественном выражении. Так вот, с начала прошлой весны мы стали красивее в четыре раза, а выразительнее - на все 60 процентов. У нас было время, и мы им воспользовались: проведено мощное исследование игрового рынка, открыты новые истины, я бы даже сказал, аксиомы. Старая и банальная рубрикация журнала не в состоянии отразить в полной мере богатство оттенков и нюансов. Пока в нашу революционно-стройную систему не вписались отдельные разделы, но мы над этим работаем.

И обратите внимание на материал, подготовленный по столь обожаемой нами халяве. Мы осуждаем и не приветствуем, но она все равно существует, и наш долг - не пройти мимо. Мы честно бросили по камню в каждый огород, и теперь вы можете последовать нашему примеру. Если вдруг огорода не окажется там, где он был при нашем посещении, не расстраивайтесь. Как говаривал подполковник Судзиловский на военке КГУ им. Т.Г.Шевченко в 1977-1979 гг. : "Если вам хочется, что-нибудь поломать, выйдите на улицу, поломайте дерево. Не на нашей территории".

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №94
МАРТ 2005

Учредители Али Даутов
Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Директор Сергей Журавский

Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Алексей Ратушкин
Андрей Алаев
Владимир Веселов
Леонтий Тютелев
Михаил Баранов
Рафаил Фаткулин
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Корректор Алена Лукаш
Художники Даниил Кузьмичев
Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
DRIV3R

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**, тел (370 5) 2743733, (095) 3436010 пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

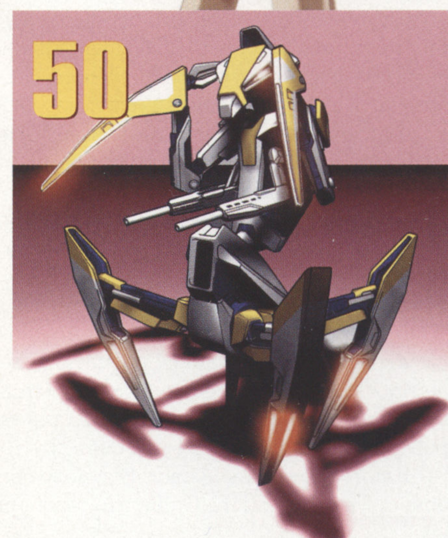
ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ПРО ПОСТЕР

Дорогие читатели, поскольку вы такие злопамятные и не перестаете винить нас в отсутствии календаря... Ну подумаешь, забыли на Новый год поставить! *(Отнять у того, кто это писал 30% от зарплаты - прим. ред.)*. Мы решили его все-таки напечатать, с первого апреля этого года, по первое апреля следующего. Попутно обвели маркером предполагаемые даты релизов всяких важных игр.



Прим. ред: Главное не забыть и поставить этого робота к "Паркану", а не к "Звездным Войнам", не перепутать... И еще подпись какую-нибудь забавную придумать

30
Широка страна моя родная, много в ней полезных минералов!

36
Рыбак - рыбаку глаз не выклюет

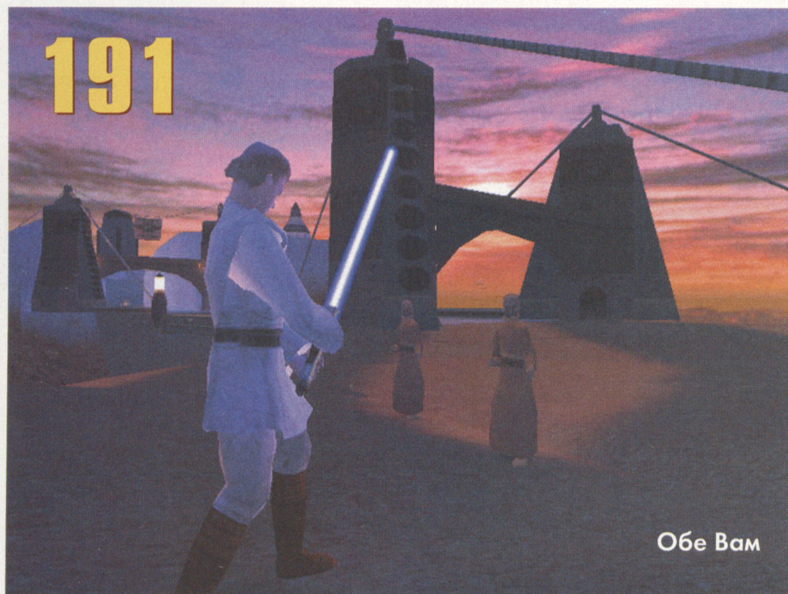
Сейчас как осеню крестным обоюдоострым знамением

40
Заслуженный спецназ республики

64
Для тех, кто в танке

74
Мобильная телефония - основа успеха

Крафтим войну
Doomshadow
100



Обе Вам

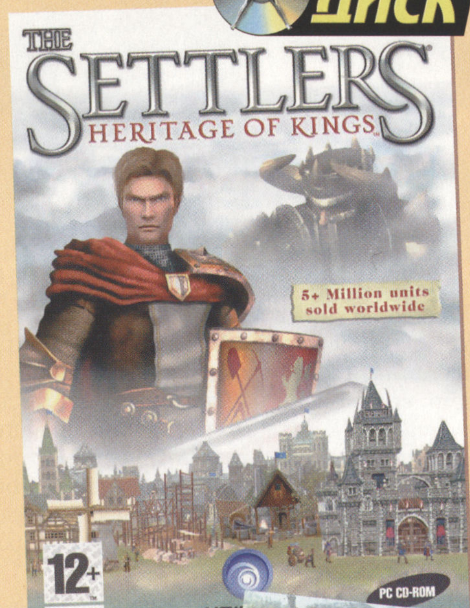
Troika Games выпустила Arcanum, ToEE и Vampires, собиралась разрабатывать постапокалипстическую RPG, да закрылась. Надо было студию назвать хотя бы "Четверка Геймз"...

После победы над Гитлером и Наполеоном, мы планируем вплотную заняться Чингисханом

КОНКУРС: SETTLERS №5

Журнал "Навигатор игрового мира" и компания "Новый Диск" объявляют о начале конкурса, посвященного отечественному изданию новой части знаменитой стратегической эпопеи The Settlers.

Чтобы получить пятых "Сеттлеров", достаточно дать ответы на пять вопросов (и прислать их нам). От участников требуется максимально полно и быстро ответить на следующие вопросы:



1. В каком году первая часть серии Settlers вышла на PC?

а) 1812
б) 1991
в) 1992
г) 1993
д) В мае 1945

2. Как называлась первая игра серии?

а) Settlers 1
б) Settlers 2: Hell on Earth
в) Serf City: Life is Feudal
г) Der Hobbit

3. Чем, помимо геймплея, прославилась первая часть Settlers?

а) Была заточена под новейшие графические ускорители.
б) Там была классная эльфийка на коробке!
в) Была запрещена в Германии из-за сцен насилия и излишней жестокости.
г) Шла в SVGA.

3. Сеттлерские адд-оны были выпущены...

а) Ко всем играм серии, даже к пятой уже анонсировали.
б) Только к третьей.
в) К третьей и четвертой.

4. Откуда это картинка?

а) С какого-то сайта, посвященного старым играм.
б) Из третьей части Settlers.
в) Не конкурс, а издевательство, это вообще не "Сеттелеры"!
г) Из Settlers 2: Hell on Earth.

5. Для рекламы серии Settlers была выпущена аркадная мини-игра, как она называлась?

а) Hamityashvim
б) СМАК!
в) Smack A Thief!
г) Smack My Bitch Up!

Самые оперативные получат призы от издателя русской версии The Settlers: Heritage of Kings - компании "Новый Диск". Спешите! В наличие три подарочных коробки и пара джевелов для нерасторопных.

КОНКУРС: НА ПАМЯТЬ

Вы слышали что-нибудь о компьютерном модинге? Если коротко, то это - художественное издевательство над родной машиной, после которого она может приобрести какой угодно вид. В том числе, не имеющий ничего общего с родным компьютерным.

Данное направление научно-технического творчества приобретает все больше энтузиастов и поклонников везде и всюду (не знаем, впрочем, как на счет Антарктиды и джунглей Бразилии). А у нас, совершенно случайно, завелся соответствующий приз. И поэтому мы провозглашаем: если кто-нибудь из вас изрядно поднаторел в компьютерном модинге и в состоянии доказать сей факт фотоаргументами - доказывайте! Шлите нам "остановленные мгновения" (в различных ракурсах, дабы в наиболее выигрышном свете) ваших дизайнерских изысканий, а уж мы-то их оценим. И соответствующим образом одарим.

Победитель получит целый гигабайт "мозгов" Corsair XMS 1GB Xpert XL - единственный в своем роде уникальный продукт с замерами и индикацией параметров на модулях. Его нам предоставила компания Neo Group (*www.neo.ru*).

Остальным призерам - различные поощрения (подписка на журнал, игры, фото автора вместе с его проявленным достижением на наших страницах). Игровая тематика в модо-мотивах приветствуется. И чтобы все было честно! Мы, конечно, не Blizzard, но с читерами тоже бороться умеем!

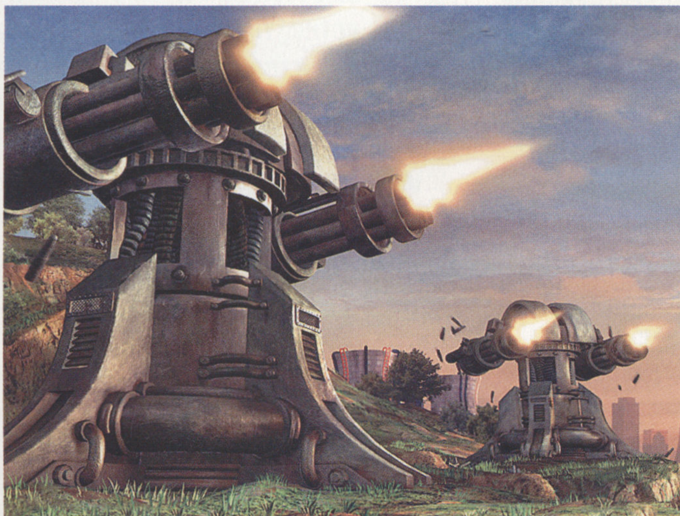
Ответы отправляйте в редакцию, на адрес 123182, Москва-182, а/я 2, или на *konkurs@gamenavigator.ru*. С пометкой "Конкурс: Settlers №5" или "Конкурс: на память", или с двумя пометками одновременно. Не забывайте указывать контактные данные (телефон, обратный адрес, фамилию, имя и отчество). Прием работ завершится 15 мая.

НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
Horse With No Name
OrcHunter
Rifle

Атас, красные!

Новая часть Red Alert



Таня времен Red Alert 2

Одна из споуксвуменов всемогущей Electronic Arts Тамми Шэчтер (Tammy Schachter) сообщила, что очередная серия великой стратегической саги Command and Conquer: Red Alert находится в разработке под крылом одной из лос-анджелесских студий. Кроме того, вице-президент в отставке Марк Скагз (Mark Skaggs), трудившийся в этих самых лос-анджелесских студиях, перед уходом с поста отправил электронное послание особо яростным фанатам C&C, известив их, что следующим проектом EA Los-Angeles будет как раз новая часть о приключениях Юрия, Русских и их друзей.

Кроме того, госпожа Шэтчер на всякий случай подтвердила, что Дастин Броудер (Dustin Browder), главный дизайнер Lord of the Rings: Battle For Middle Earth, проходивший службу в одном из подразделений EA, злостно дезертировал и примкнул к студии Blizzard. - О.Н.

Мотор для "Цивы"

Сид замыслил доброе

(Скриншот из Dark Age of Camelot, графическим движком для которого также служит Gamebryo) Куда это она, интересно, с таким мотором?

Знаменитая компания Firaxis раскошелилась на приобретение прав на использование графической технологии Gamebryo для четвертой части Civilization. Похоже, этой осенью нас ждет не только фирменный стратегический игровой процесс от Сида Мейера, но и внушительная графика, способная легко справляться с прорисовкой пиксельных шейдеров и прочих современных визуальных красот. - В.Ч.

Eidos мыслит стратегически

Хитман и Лариска обещали быть позже

Из-за финансовых неурядиц Eidos Interactive решила задержать выпуск двух потенциальных хитов. Лысый, как бильярдный шар, наемный убийца из Hitman: Blood Money и неукротимая искательница приключений Лара Крофт появятся не раньше июня. Руководство британского издательства в качестве оправдания своему поступку придумало интересную формулировку - "стратегическое решение". Слово председателю компании Джону Ван Куффелеру: "Нынешние экономические результаты показывают, что первая половина финансового года стала очень трудным периодом для Eidos. Мы заранее прогнозировали некоторые потери в первой половине, но они были усилены задержкой выхода на PC футбольного менед-

Сам себе голова

Уоррен Спектор Inc.

Мэтр. Три раза "Ку"

Титаны нашей индустрии что-то последнее время покидают отчий дом для основания персональных студий и, как правило, довольно компактных. Вот и гениальный родитель System Shock 2 и Deus Ex Уоррен Спектор (Warren Spector), служивший ранее в светлейшей Looking Glass Studios, а потом в ION Storm, тоже основал компанию под названием Junction Point. Что интересно, название студии раньше служило заголовком для перспективной MMORPG от той самой Looking Glass Studios, которая так и не появилась на свет. Сейчас команда демиурга насчитывает 12 человек, а дебютным проектом станет некая игра в фэнтезийном антураже. Надеемся, студия не повторит судьбы одноименного проекта. - О.Н.

Ваня ван Куффелер - староват, однако, для игр

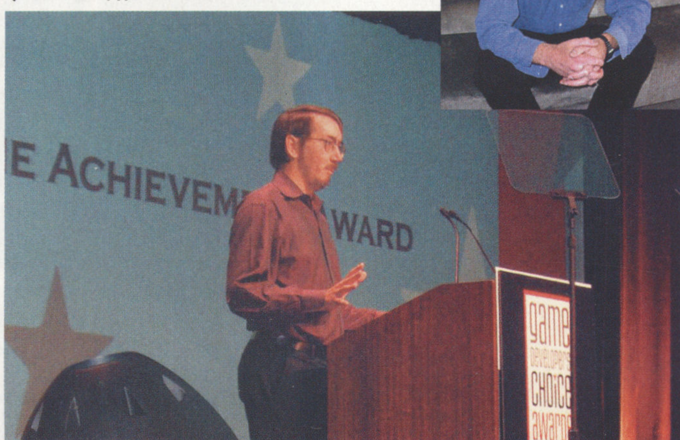
жера Championship Manager 5 и неутешительными показателями некоторых увидевших свет тайтлов. Из хороших новостей следует отметить, что мы довольны результатами ShellShock: Nam `67 и хорошими отзывами о приставочной версии Project: Snowblind. На вторую половину финансового года у нас остались Imperial Glory и Commandos Strike Force". - В.Ч.

Симулятор жизни на Земле

Spore: р-р-революция грядет!

Демиург Уилл "Запатентую Конусы Над Головой" Райт, умеющий делать исключительно гениальные игры, наконец-то отложил в сторону потускневшее полотно The Sims и взялся за совершенно новый проект. На прошедшей Конференции разработчиков игр заслуженный локомотив геймдевелопмента представил игру под названием Spore, чье призвание хорошенько – встряхнуть медленно, но верно заходящую в тупик гейм-индустрию, напором пластмассовых сиквелов и игроизаций.

Ну я, блин, даю!



Значится, делаем так...

В "Циве" такое было в порядке вещей, интересно как будет в Spore

Суть Spore, в общем-то, настолько проста, насколько и уникальна. Она не придерживается канонов какого-то определенного жанра, а будет принадлежать сразу к нескольким, переплетенным под одной обложкой творческим гением м-ра Райта. Жанровый диапазон включает в себя частоты от Pacman до Civilization.

Все в игре начнется с одноклеточного организма, мирно существующего в "супе" мирового океана. Игрок, как лет 15 назад за ночным сеансом в Pacman, передвигается по экрану и пожирает других амеб с инфузориями, приобретая их особенности и свойства. Отведав необходимое количество одноклеточных, бактерия превращается в полноценное сложное существо. Вместе с метаморфозами на генном уровне меняется и жанр - теперь это hack-n-slash (ладно, называйте "Дьябло"), и вам предстоит нещадно вырубать сотни других животных, постепенно совершенствуясь и превращаясь в возвышенное создание.

Следующая ступень напоминает... Populous. Под вашим началом находится стайка индивидуумов, которых надо организовать в социум, накормить, одеть, вооружить и научить защищаться.

После того, как ваши подопечные размножатся (как интересно!) и обучатся, придется возводить город своей мечты с домами той архитектуры, которую вы предпочтете, налаживать обеспечение провизией, повышать уровень жизни... Да, верно, как в незабвенном SimCity.

Построив город, вы выходите на мировую арену. Сражаетесь с другими цивилизациями, налаживаете государственные институты, торгуете, ведете переговоры. Цель одна - подчинить всю планету. Раз плю-

нуть для фанатов Civilization от дедушки Мейера, последнее время вдруг повторно ударившегося в пиратство.

На порабощенной планете благодарному народу становится нестерпимо скучно, и вы выходите в космос для покорения других миров. Теперь руки развязаны окончательно. Вы вольны учинить мирную экспансию с танцами и плясками в стиле утопического Star Trek, колонизировать другие миры, изучать Тайны Вселенной, или же объявить себя Императором (непременно Палпатином) и развязать натуральные звездные войны. То есть практически Master of Orion.

И, что удивительно, все это великолепие не будет требовать десятки CD: по словам гражданина Райта, Spore не собирается использовать заготовленные заранее тысячи моделей, а будет генерировать их по ходу действа, отталкиваясь от того, какой путь развития выбрал игрок. Более того, свет очей геймерских рассказывает совершенно шокирующие подробности. Мол, всю игру можно упаковать в пару сотен мегабайт! А чтобы совсем добить всех недобитых, Spore покажут уже на нынешней Electronic Entertainment Expo. Похоже, назревает очередная революция. Билеты до Лос-Анджелеса еще есть. Спешите поприсутствовать лично. - О.Н.

Все смешалось в "Обители Зла"

Resident Evil готовится к пятой попытке

Леон-то наш за прошедшие шесть лет - возмужал!

Неужели в Capcom смута? Компания заявляет, что разработка Resident Evil 5 таки идет полным ходом, но курс на консоль (наверняка что-то следующего поколения, не забывая и о бедном родственничке ПК) до сих пор не проложен. Тем не менее, анонс сделан, а гайки ясности в аномалию девелоперских разногласий будут брошены уже на грядущей E3.

В интервью солидному Electronic Gaming Monthly человек из Capcom Hiroyuki Kobayashi (помилуйте, можно без транскрипции: вдруг ошибочное Хироюки Кобаяши оскорбит сегуна?) приоткрыл консервную банку тайны сюжета пентаквела: "Да, мы делаем Resident Evil 5, что тут плохого? А, ехидные парни из России, которые потом напишут про это свои кислые новости? Сюжет нашей новой игры совсем не похож на то, что было до. Видите ли, первые три "Оби-

Resident Evil 4 - одна из лучших игр на GameCube, ее также выпустят на PlayStation 2, о переносе на другие платформы, к сожалению, пока ничего не известно

Такой интеллигентный, понимаешь, человек, а такие ужасы творит...

тели Зла" так или иначе рассказывали историю корпорации Umbrella. В четвертом Resident Evil Umbrella уже окончательно разрушена - ведь прошло шесть лет. Так вот, RE5 продолжает сюжетную линию RE4. И знаете, мои юные друзья, если вы изучили четвертую часть вдоль и поперек, то можете представить, какого размаха сценарий вас ждет".

После этих слов сегун лукаво улыбнулся, достал катану и, задумчиво обнажив сталь, сообщил, что писать про его игру следует только разумное, доброе, вечное. "Когда будете ставить Resident Evil 5 отметку по десятибалльной шкале, помните: каждый бал в рейтинге - это один ваш палец. Так что постарайтесь, товарищи-рецензенты!" - Bros.

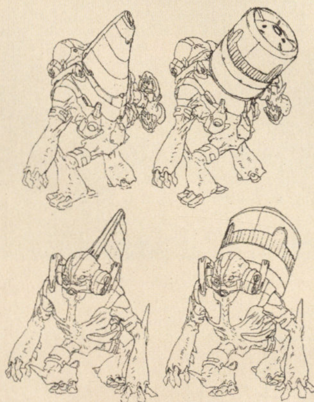
Все на подъем Halo 3!

Шутеру добавили разработчиков

Голова игродельческого департамента Microsoft Дж. Аллард сообщил широкой общественности, что после мичуринских экспериментов по скрещиванию, перекрестному опылению и разведению разработчиков численность пахарей игровой целины возросла вдвое: с 65 до 130 человек. Все эти святые люди будут работать над никому не известной игрой Halo 3. И работать, по словам Алларда, вдвое качественнее, быстрее и успешнее. Билл Гейтс, вы, как рыцарь Ее Величества, должны мечом вернуть в свою компанию справедливость! Есть мнение, что произвольщик Аллард намерен немилосердно эксплуатировать труд своих сотрудников, подгоняя процесс девелопмента плетками и штрафами.

Кстати, сам узурпатор зловредного вида не подает, да и рядовые разработчики вымученно улыбаются фотокамерам и, заикаясь, рассказывают посещающим мануфактуру дядюшки Билла папарацци и борцам за права человека, что у них все ОК. Увеличение штата и ускорение всяческих работ Аллард объясняет так: "Разработка игр все ближе к съемке кино. Хотите не прогореть - нанимайте больше актеров, аниматоров, композиторов".

Сразу видно - искушенный синемафил. Но негры Северной Америки, пишущие компьютерные игры в темных сырых подвалах, нас волнуют куда меньше, чем сами эти игры. Заодно считайте, что вы ознакомлены с анонсом Halo 3. - Bros.



Супермены в законе

City of Heroes: никакого нарушения авторских прав нет

Обычные супермены и супервумены. И чего "Марвел" к ним прицепилась?

В декабрьском номере мы сообщали о судебном разбирательстве компании Marvel Enterprises с издательством NCsoft и пообещали, что будем держать вас в курсе. Напомним, что весь сыр-бор разгорелся из-за похожести героев онлайновой RPG City of Heroes на персонажей популярных комиксов от Marvel. По мнению истца, за плагиат надо платить. Однако федеральный судья Р. Гэри Клауснер посчитал иначе. Все претензии были отклонены, ответчик может и дальше наслаждаться прибылью от успешных продаж игры. - В.Ч.

День рождения на "Зоне"

Бойцовскому клубу - три года!

В "Бойцовском клубе" есть не только бойцы, но и бойчихи

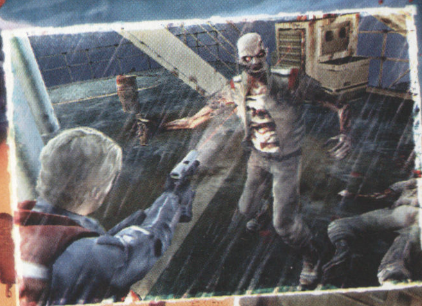
С чем мы его и поздравляем. Празднование торжественной даты прошло в московском клубе "Зона", в который съехалось со всех концов не только Москвы, но и всей России несколько тысяч "бойцов". Если конкретнее, то порядка пяти тысяч... Запускать публику внутрь клуба начали еще засветло, а когда ваш покорный в десять вечера убыл в редакцию писать эту новость, народ все прибывал и прибывал. Организаторы явно не рассчитали собственные силы, в связи с чем практически не было какой-либо торжественной части, зато сразу началось представление, возглавляемое двумя ведущими-профи: Владимиром Турчинским и Оскаром Кучерой. Первые номера полностью соответствовали тематике мероприятия: на сцене сверкали мечи и катаны, трещали щиты и гнулись шлемы. Во время одного из

Акелла

COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK

UBISOFT™ DARKWORKS



Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- Жаждущие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

номеров с использованием огня случайно занялась установленная на сцене колонка. Неизвестный герой из первого ряда зрителей спас всех остальных, которые параллельно взирали на потенциально опасную ситуацию. Парень чуть ли не руками сбил разгоравшееся пламя. Потом были выборы мисс БК и розыгрыш призов, и много чего еще интересного.

Среди пяти тысяч приглашенных мне не встретилось ни одного кислого лица, все были в своей тарелке и перлись от общения друг с другом. Некоторые кланы оформили собственные минивыставки достижений кланового хозяйства. Тут же можно было выйти в Сеть с пары десятков компьютеров, на большинстве мониторов мерцали странички сайта БК.

"БК" есть, чем гордиться и что отмечать. В ноябре 2004 года combats.ru стал обладателем Национальной Премии Рунета в номинации "Развлекательный проект Рунета", а пользователи Rambler'а назвали Ген. директора проекта Константина Брысина "Человеком 2004 года" в категории "Игры". И это только часть официальной стороны медали, потому что наград намного больше, а деятельность БК - намного "ширше". Из игры он разросся в какой-то монстрообразный по размерам клуб по интересам. В котором кто-то просто играет, кто-то общается, а кто-то - откровенно "кидает пальцы".

Появились карты экспресс-пополнения игровых счетов "Бойцовского Клуба". Например, голдовая карта номиналом 50 еврокредитов продается в Сети за 2025 российских рублей (рекомендованная клубом цена). На еврокредиты у алхимиков клуба можно приобрести разные полезные вещи, например, VIP значки Клуба. Цена - смешная, всего 9000 еврокредитов. Если пересчитать и привести к общему знаменателю, то примерно в такую же сумму в рублевом эквиваленте обойдется покупка у официального московского дилера новенького автомобиля Ford Fiesta 3-D 1.3.

В общем, удивительное рядом. Всем хорошо, все довольны и никто не ходит обиженным. - HWNN

На мушке Гитлер

История без сослагательного наклонения

Польская компания Calaris Studios анонсировала проект Wolfschanze 1944. Сюжет игры крутится вокруг истории с неудавшимся покушением на Гитлера. Разумеется, благодаря стараниям геймеров, виртуальная попытка должна пройти как по маслу. Главная роль отведена 37-летнему графу Клаусу Шенку фон Штауффенбергу. Он побывал на полях сражений Второй мировой, повидал декалитры крови и горы трупов, после чего проникся лютой ненавистью к главному Адольфу Рейха. Вместе со своими единомышленниками он намерен решить исход войны устранением вождя нацистов.

Такие модели персонажей перестали выпускать еще в 43 году!

Wolfschanze 1944 строится на движке собственного изготовления IC Engine. На официальном сайте игры лежит несколько скриншотов и видеоролик, которые, впрочем, недвусмысленно дают понять, что ничего революционного нам ждать не стоит. - В.Ч.

К нам может приехать таксист

Легендарная киношка получит игровое воплощение

Издательство Majesco собирается в ближайшее время создать кроссплатформенную игру по мотивам фильма Мартина Скорсезе "Таксист" с молодым Робертом Де Ниро в главной роли. Пока что данная информация курсирует на уровне слухов, хотя в свете анонса электронных версий "Крестного отца", "Лица со шрамом" и "Грязного Гарри" (последний выйдет только на приставках), охотно верится и в существование Taxi Driver. На данный момент о проекте известно лишь то, что игровой процесс больше всего будет смахивать на

Де Ниро Де Ниро, но Джоди Фостер тоже вполне себе

Скорсезе: Роби, если ты надерешь задницу этому очкарику, то может получиться неплохая компьютерная игра

смесь из Grand Theft Auto и Crazy Taxi. Любопытно, как разработчики реализуют культовую сцену тренировки персонажа Роберта Де Ниро перед зеркалом. - В.Ч.

Через окно в сэры

Рыцарь перекошенных форточек

Второго марта сын американскоподданного Билл Гейтс по мановению Эскалибура Ее Величества королевы стал Сэром Биллом Гейтсом. Вы, конечно же, сострите, но паренек заслужил. Орел! Полный титул дворянина звучит так: Knight Commander of the Most Excellent Order of the British Empire. Переводить не станем, даже не просите и не бейте.

Если внимательно приглядеться, то несложно заметить, что копье у сэра Билла отсутствует

Честь Биллу оказана и впрямь изрядная - о традиции облагораживания холопов писал еще великий Мольер. По непроверенной информации уважаемого сайта-утковода *cybershack.com*, королева на церемонии размахивала мечом, а на поясе ее висел всамделишный iPod. - Bros

Замах на рубль, удар на 50 Cent

Игрушечный рэп

MTV.com, главный интернет-канал Матрицы и медиа-центр скипидаринга серого вещества молодежи при Дневном Дозоре, продемонстрировал аудитории трейлер игры 50 Cent: Bulletproof. Для незамутненной знанием контента аудитории сообщаем, что 50 Cent - это не полубакс, а такой Пьер Нарцисс от рэпа. Певец с загадочным именем 50 и фамилией Cent (отчества,

В детстве он мечтал заниматься шахматами, но мама отдала его в секцию бокса

Yo мое

как известно, в Южном Централе нет ни у кого) изъявил желание стать героем какой-нибудь крутой игры про черных рабов с плантаций марихуаны, мерзких белых копов, знойных латинских девиц, якудза с обрубленными мизинцами и биатлон на итальянских машинах с израильскими пистолетами-пулеметами. Проще говоря, пример Snoop Dog'a, колесившего по Городу Ангелов в True Crime, оказался жуткой заразой, и один за другим на виртуальную эстраду полезли выходцы из воинственных афроамериканских племен рэпперов.

Но вернемся к нашему пуленепробиваемому барану. В трейлере 50 Cent (в роли активиста движения "Черный Беспредел") вместе со своим черным братом Эминемом преследуют нью-йоркского кингпина, расстреливают бодигардемаринов и прочую шушеру из свиты мафиози, а в конце концов кончают и самого главаря. Очень трогательная история. Особенно если учесть, что в реальной жизни в 50 Cent стреляли восемь раз (даже цари сдаются с седьмой попытки), и только прокачанное чудо спасло рэппера от встречи с Тупаком (Трупаком? - прим. ред.) Шакуром.

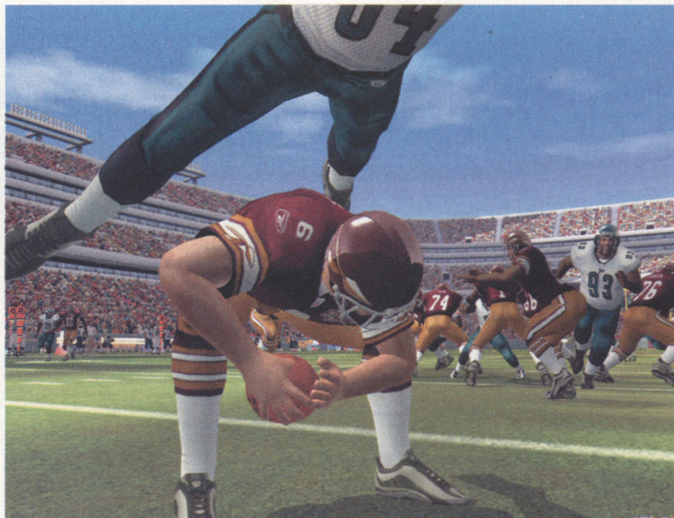
50 Cent: Bulletproof (патрон - Vivendi Universal Games) - очередной бастард GTA. Куда менее сатирический, куда более зрелищный и фантикообразный. Достопримечательно, что 50 Cent'а безуспешно пытались зазвать на съемочную площадку San Andreas, но живой классик свернул приглашение в бумажный самолетик, который благополучно совершил посадку в мусорном ведре рекламного агента звезды. Мотивация? Вот вам цитата: "Я в свое время перевернул мир шоу-бизнеса и рэпа, а теперь сделаю тоже самое с индустрией видеоигр. Rockstar мне не царь и не бог, я этих парней не знаю. Они, наверное, пончиками на углу Грув-Стрит торгуют? Неудачники. В моей собственной игре все будет круче! Вяжи белые носочки, GTA!"

И так далее, в том же духе. Да уж, это вам не римейки делать... - Bros.

Microsoft не дружит со спортом

Билл Гейтс завязывает с физкультурой, или Качество не моей мануфактуры

Мохаммед Али, Диего Марадона... Microsoft Games Studios (MGS) хоть и не была замечена в пристрастии к Паркинсону или наркотикам, но тоже решила оставить мир профессионального спорта. По заявлению генерального директора игрового подразделения MS Шейна Кима (Shane Kim), оконных дел мастера не в силах гарантировать тот уровень качества продук-


Прыгали, прыгали - и допрыгались

ции, который устроил бы потребителя и не сильно веселил конкурентов.

С молотка прямо в карман Ubisoft уже ушли права на разработку хоккейно-футбольно-баскетбольных тайтлов. В ближайшую пару месяцев Microsoft займется ликвидацией редмондской девелоперской студии (NFL Fever и NHL Rivals) и продажей своего внутреннего спортивного подразделения (парням придется ответить за качество Links 2004, Amped и PAM's Top Spin) конторе Take-Two Interactive.

Впрочем, мистер Ким поспешил успокоить акционеров MGS: совсем без спорта их не оставят. Microsoft продолжит работу в секторе авто- и мотогонок. - Bros.

"Акелла" займется правосудием

Dead to Rights 2: Hell to Pay в России

Локализаторы продолжают приятно удивлять: вторая часть Dead to Rights все-таки появится в наших волостях, а отечественная "Акелла" уже сообщает о подписании договора с Namco на предмет локализации и издания Dead to Rights 2: Hell to Pay на территории заветной отчизны.

Действие игры, получившей местное имя "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие", происходит до событий, описанных в очень оригинальном оригинале. Специально натренированная собака по кличке Шэдоу со своим помощником Джеком Слейтом расследуют дело о похищении судьи (нет, не футбольного) и по старой традиции попадает в "паутину коррупции и предательства".

Сотрудник внутренних дел Джек, по уверениям разработчиков, научился разнообразным фокусам с са-

Такое правосудие не может не радовать

Милый, ты не туда едешь. Церковь - направо

мурайскими мечами и освоил пару новых бойцовских приемов. Разрешено также брать рецидивистов в заложники (Сэм Фишер уходит в отставку) и использовать их в качестве "живого щита". Плюс в качестве бонуса Слейт приноровился останавливать время (поседевший Макс Пейн хватается за сердце), одновременно угощая врагов свинцом из табельного оружия.

Не обошлось и без дополнительных поставок огнестрельного, колюще-режущего и рукопашного арсенала. Слейт освоит (или вспомнит?) тринадцать новых антигуманных движений руками для обезвреживания врага, получит трогательные тяжелые "стволы" (натуральный рокетлаунчер, гранаты и коктейль Молотова), оружие пролетариата (биты, трубы, ножи и мечи), а также некие "суперудары". Финский акцент в комплект вроде бы не входит. - О.Н.

А что бы сказал Профессор?

Питер Джексон наносит ответный удар

Знаменитый режиссер Питер Джексон, отсняв три не самых плохих фильма и нахватав слегка "Оскаров", решил не останавливаться на достигнутом. Следующая цель Гения - сорвать как можно больше денег с рабовладельческой компании Electronic Arts и голливудской студии New Line Cinema. Последнюю Петр осчастливил перспективой судебного разбирательства по поводу незаконной эксплуатации песни Into the West композитора Энни Ленокс на слова Фрэн Уолш. Злополучная песня прогремела в играх LotR: The Two Towers и LotR: The Return of the King, изданных Electronic Arts. Вы спросите: так где же связь? Ответим: Джексон обиделся на то, что жадная New Line Cinema не выложила полагающейся суммы за столь непростительное посягательство на интеллектуальную собственность, и посему, по его мнению, обязана расплатиться за свои грехи. На всякий случай Питер нашел еще восемнадцать грешков различной калибровки в исполнении вероломной компании, так что дело затевается довольно скандальное. - О.Н.

В этой норе я спрячу отсуженное!

Чертям таки станет тошно?

Первый кадр из фильма Doom

Ох, чуем, нечисто тут!

Скала как скала

Представляем вашему вниманию самый первый кадр из грядущей экранизации DOOM 3 от незабвенной id Software. Что тут можно сказать? Складывается впечатление, что Дуэйн "Скала" Джонсон и его команда собрались не на отстрел Адских Прихвостней, а на пикничок возле озера в заповедном парке. Не внушает, определенно не внушает.

Добавьте к этому безобразию отсутствие легендарной марсианской базы как основной декорации, а также выкинутого к соответствующей матери Зеленого Морпеха, разбавьте кичевыми приемчиками с камерой ("чтобы у зрителя создалось впечатление присутствия") и получите на выходе блюдо сомнительных вкусовых достоинств (хотя очень хочется оказаться неправым).

Кроме того, во время съемок программы Daily Show на буржуинском канале Comedy Central Скала просто вынужден был сознаться в том, что долгожданное DOOM-муви покинуло монтажную реанимацию и следует в распоряжение ребят дистрибьюторской наружности. Выход нашей с вами эпопеи на широкие экраны ожидается в августе.

Что тут можно сказать? Ты порадовал нас, Дуэйн! - Bros., О.Н.

Возвращение файтинга

Металлолом не с нашей помойки

Кроме серии Guilty Gear X, жанр файтингов на родном PC особо не представлен. И скептики уже списали классический мордобой с компьютерных счетов. Но тут на сцене появляется солнечная компания Solar Studios из солнечного штата Флорида и обещает уже в конце

⬆ **Пилите, Шура, пилите!**

этого года хотя бы попытаться поставить жанр на истощавшие ноги при помощи проекта Metal Combat.

Завязка игры нехитра: тридцать пять роботов сражаются между собой за право обладания полезной свалкой спионеренного металлолома. Слегка смахивает на трэшевую комедию начала 80-х, не находите?

Но в файтингах сюжет - далеко не самый приоритетный компонент. Разработчики делают ставку на эксплуатирование законов физики во время схваток зубодробительных машин, рассчитывая на получение в конечном итоге фактически уникального рукомашества, а не истерического соло на клавиатуре/джойпаде в поисках заветного комбо. Отвечать за строгое соответствие законам прыжков-унд-падений будет движок SubaZ кустарного производства. Вдобавок ко всем физическим чудесам мотор поддерживает возможность полного сравнивания с землей всех пятнадцати помоек.

А для полного боекомплекта в Metal Combat предусмотрена возможность летать, воровать у врагов топливо, развлекаться мини-играми, устраивать пьяные драки с одноклассниками по мультиплееру, угнетать непременных боссов и изучать секретные уровни. На бумаге выглядит совсем неплохо. Но цыплят сосчитает зима. - О.Н.

Дотянись до звезд еще раз

Reach for the Stars - 2005

Пользуясь случаем, спешит передать трогательный привет с того света своим седовласым поклонникам древняя, даже пещерная игра Reach for the Stars 1988 года рождения (Anno Domini). Стараниями опытных реаниматоров Matrix Games и Strategic Studies Group прах реликвии будет извлечен из братской могилы веч-

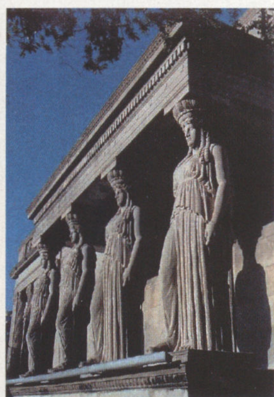
⬇ **Для двухтысячного было неплохо...**

Да и для восемьдесят восьмого – тоже

ности, чтобы поучаствовать в снятии мерок для римейка. Научно-фантастическая стратегия уже имеет одну реинкарнацию - Reach for the Stars 2000 года. Видимо, аддиктивная концепция игр этого сорта (космические, глобальные, глубокие), названная “4X” (“Explore, Expand, Exploit, and Exterminate” - мы знаем, как это переводится, но все-таки настоятельно хотим, чтобы вы заглянули в словарь) располагает к благополучному самовоспроизводству раз в пятилетку. Отличительные особенности “специального издания” возмутительно незначительны: переработанный движок (несомненно актуально: engine двадцатидвухлетней выдержки смотрелся бы стильно, но не к сегодняшнему месту), прирост сладких цифирей на коробочке с features, наступление на горло мерзкой песне багов и глюков, доведение до каленого ума геймплея... Как там говорила в таких случаях почтенная Электрификация Ильинишна? “Те же щи, проще пареной репы, редьки не слаще”? Отнесите эти слова в банк. - Bros.

Что дальше - Нобелевская премия?

Игры поселятся в знаменитом музее


Здесь был Кармак

Долой ДНК Долли и искусственные спутники Земли! Отныне Чикагский музей достижений науки и промышленности должен экспонировать исключительно достижения нашего с вами игростроя. По крайней мере, нам так хочется. На самом деле все скромнее, но впечатляет не меньше: Chicago Museum of Science and Industry решил организовать выставку под названием “Game On”. Место проведения - все тот же Windy City (Город ветров - один из титулов Чикаго), время - сентябрь 2005. Цель презентации - показать далеким от геймерского мира посетителям, что сегодняшние игры буквально переполняются от своих художественности и технологичности, а также проиллюстрировать влияние игрушек на остальные аспекты мировой попкультуры.

Здоровская идея! Только вот почему, когда речь заходит о видеоиграх, взрослые дяденьки и тетеньки все время срываются на слово “extravaganza”? Пущай посмотрят на свои машины и прически - вот где непаханое поле для сарказма и иронии. А то, что на выставке можно будет поиграть в сто с лишним игрушек, вырванных из самых разных уголков истории игропроизводства, так тут ничего экстравагантного нет. Не секс-шопы же популяризируем! - Bros.

Эх, такой дом - и под игры...

Прокатилась с ветерком

Take-Two зверски избила все ожидания

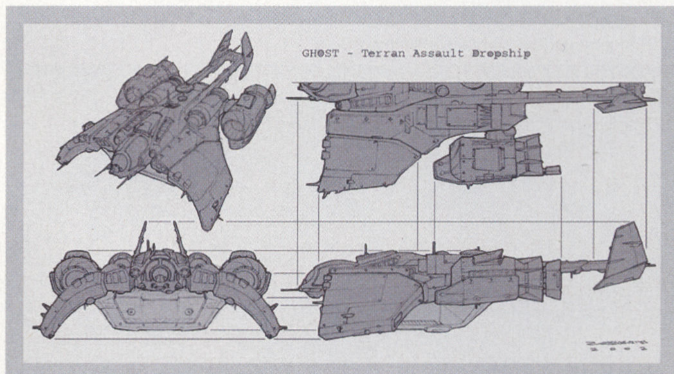
На высоте

У руководства Take-Two Interactive снова мода на самые толстые кошельки. В первом квартале 2005 финансового года паблишер отгрузил продуктов геймерского питания на целых $502.5 млн., что на 34% круче аналогичных прошлогодних результатов. Чистая прибыль при этом составила 55.2 млн. больше не вечнозеленых купюр. В головном офисе “Возьми Два” уже поставлен защитный тотем в виде коробки Grand Theft Auto: San Andreas - главного виновника бума продаж, разбившего всех в пух и прах еще до Рождества (во всем мире продано 12 млн. копий саги о романтике бандитской жизни). А ведь работа GTA еще незакончена: к версии для “второй игровой станции” во втором-третьем кварталах присоединятся ее PC-, Xbox- и PSP-сестренки. Учитывая же, что месяца через полтора на прилавках появится консольный Midnight Club: DUB Edition, годовой оборот Take-Two может составить, по прогнозам аналитиков, не менее $1.325 млрд.

Впрочем, скрестим пальцы, потому что не все так гладко с другими продуктами компании: релиз еще одного детища “золотой курочки” Rockstar - The Warriors - снова отложен и на этот раз до сентября. - Bros.

Чьи орки краше

Blizzard проводит трансферы не хуже хоккейных клубов



Не знаем, как они там, в Electronic Arts, празднуют 8 марта, но кое-кто явно не выдерживает темпа. С 9 марта Дастин Броудер (Dustin Browder) - руководитель дизайн-группы Battle for Middle-earth и член команды EA еще с момента приобретения Westwood Studios (замечен в проектах Red Alert 2 и C&C

Марк Скэгз: "Правильно, Дасти, денег не дадут - работать не будем!"

Generals) - переходит на службу в Blizzard. На должность старшего дизайнера, между прочим.

Как и всем манагерам среднего звена, м-ру Броудеру не обойтись без непосредственного начальства. В роли последнего выступит Роб Пардо (Rob Pardo) - человек, которому уже полтора миллиона обитателей WoW должны низко поклониться в ножки. В придачу к маститому руководству Броудер получит статусный стол из красного дерева в ирвинском офисе компании и какой-то очень серьезный RTS-проект (гонится за нашим стардизайнером "стратегическое" прошлое...) - сам Дастин скромно надеется, что это будет нечто из когорты Warcraft IV - StarCraft 2.

Самое забавное, что история под кодовым названием "Дастин Броудер меняет работу" началась совершенно неожиданно. Просто один из товарищей сказал Броудеру, что команде Warcraft требуются бомбардиры, и дизайнер сразу же отправил туда резюме. Было ли так на самом деле, или хедхантеры "Метели" вербовали Д.Б. добрых полгода, неизвестно, да и неважно. Главное - сам факт трансфера.

Всем порядочным людям при переходе на новую работу приходится нелегко: все хотят, чтобы ты "прошелся" по прежним работодателям, а тебе никак нельзя этого делать. Вот и Броудер даже под изощренными пытками орков-штурмовиков не стал выискивать бревно в глазу Battle for Middle-earth и деликатно заявил, что это замечательная игра, которая могла бы быть чуточку лучше.

Итак, что мы имеем? Electronic Arts пытается скушать всех и вся, но не может удержать на рабочих местах даже собственные кадры, причем из числа самых матерых. После ухода Марка Скагза (по причине нехватки времени на общение с семьей) по Сети гуляют слухи о том, что мейджора намерены покинуть и другие представители старой гвардии Westwood.

Как в Древнем Риме

Только массовые расстрелы спасут Азерот

Которые тут читеры - выйти из строя!

Знаете, что такое децимация? Это когда за провинность легиона суровый начальник командовал: "Каждый десятый - выйти из строя!". Шагнувшим вперед тут же демонстративно делали секир-башка. Такая вот грустная, хотя и древняя история. И, похоже, к акциям устрашения близки (на расстоянии удара) опричники из Blizzard. Карательные отряды Battle.net в начале марта уничтожили 4000 (четыре тысячи) игроков в Warcraft III. За далеко не "фэйр плэй" эккаунты бедняг были взвешены, измерены и признаны негодными. Опосля - цинично колесованы, обезглавлены и скормлены калимдорским свиньям. А ведь у многих из этих игроков есть семьи, дети... Не важно! За злоупотребление читами, нечестное карабканье к вершинам рейтинга, прибегание к помощи ботвы и проявление других естественных слабостей киберспортсменов предали анафеме на тридцать дней. Политика партии такова: "Даже если мы перебьем всех постояльцев Battle.net и однажды обнаружим, что у нас осталась только пара архичестных игроков, довольны будем все равно. Потому что сервис Battle.net - это оазис честного, безопасного и здорового спорта". - Bros.

Нереальный ящик

Microsoft + Epic Games = $$$

По наживке и рыбка

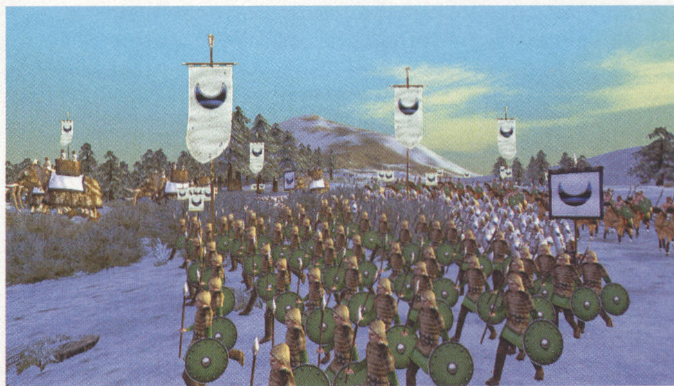
С мест сообщают, что мелкомягкая совсем не прочь (и даже "за") заключить договор с Epic Games для получения разрешения на эксплуатацию графического движка Unreal Engine 3 в своих империалистических Xbox2-целях. Бородатые граждане, отвечающие за технологическую сторону будущей консоли, утверждают, что их "железо" легко потянет такой движок. К тому же, один из начальников Microsoft Game Studios Шейн Ким рассчитывает на плодотворное сотрудничество с "эпическими" авторами Unreal Engine 3 и надеется, что технология станет залогом отличных, а главное - хорошо продаваемых игропроектов. Товарищи из Epic Games дружно кивают, открыто радуясь сверхвыгодному предложению. Похоже, все счастливы, довольны и при деньгах. Microsoft получит неплохой старт для игр на своем Xbox2, а Epic Games - два чемодана денег. - О.Н.

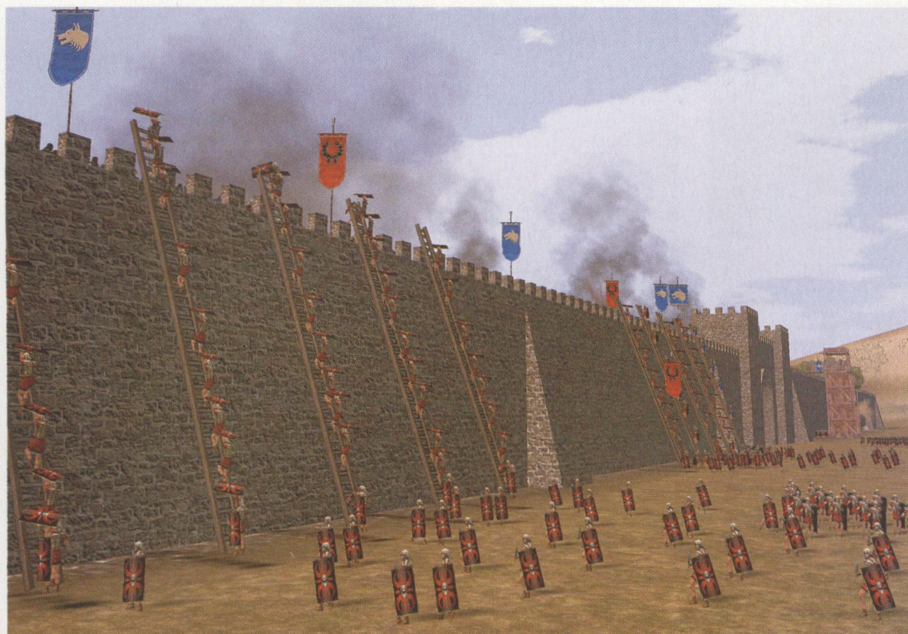
И креатив можно купить

"Тотальные войны" - за тридцать "лимонов"

Играя давным-давно (деревья тогда были спрайтовыми) в замечательную, глубокую и отчего-то печальную стратегию Shogun: Total War, мы были уверены, что на консолях такого никогда не будет. Но у судьбы свои приколы. 9 марта Sega совершила знатный шопинг, в результате которого в тихий консольный омут были со всеми потрохами (всего за какой-то пустяк в тридцать некогда вечнозеленых "муликов") приобретены талантливые разработчики из яркой студии The

Запомните ее такой





Штурмуют новые высоты?

Creative Assembly. Приставочники как вороны - тащат все, что блестит. Пока вы соображаете, оплакивать “Креативную Ассамблею” или предать анафеме, сами разработчики вовсю пигмалинионят из глины чудесную Галатею по фамилии Spartan: Total Warrior. Дикарка будет изъясняться исключительно на языке PlayStation 2, Xbox и Nintendo GameCube. Обладатели громоздких кремниевых столовых приборов (то есть мы) не услышат и эха ее прекрасной песни. А ведь игра обещает аудитории прямо-таки бокситогорские золотые залежи: геймера заколотят в могучее тело спартанского полководца и кинут в сердце великих сражений. Вместе со своей армией греческий аналог Максимуса Милосердного пройдет сквозь огонь Войн полисов, воды Эгейского Моря и медные трубы Фермопильского прохода. Жанр - слабоалкогольный коктейль тактики и экшна, ибо герой и сам мечом помахать горазд, и преданных воинов в расход не прочь пустить. На помощь “Ассамблее” придет эпический сюжет с применением тяжелой мифологической артиллерии, роскошный движок, тяготеющий к батальным полотнам и исконный консольный драйв.

Процитируем заговорщиков, укравших у нас эту Европу: “Мы в Creative Assembly несказанно рады возможности сотрудничать с Sega, которая разделяет нашу любовь к креативным, жанровым играм, - сообщает, нервно заикаясь и бешено вращая глазами, Тим Анселл, исполнительный директор CA; затем, зачем-то опустив жалюзи и проверив дверной замок, Тим продолжает откровенничать, - Spartan: Total Warrior - это оригинальный и смелый геймплейный эксперимент, который зиждется на динамичных эпических битвах великих армий, так что (какая здесь связь, Тим? - прим. допрашивающего) лучшего партнера, чем Sega, нам было просто не найти. Эти ребята собаку съели на разработке игр для консолей”.

Скотт Штайнберг, главный по маркетингу в Sega of America, подчеркивает курсивом: “Еще никогда никто даже не заикался о том, чтобы реконструировать на архаичном консольном железе великие битвы древности, да еще и показать их от третьего лица. Вместе с Creative Assembly мы сможем покалечить стереотипы”.

Жизнерадостно поддакивает этой банде отпетых мошенников исполнительный директор Sega Europe Мэтт Вудли: “Да я с парнями из Creative Assembly вырос в одном дворе! И могу авторитетно за них поручиться: игра будет что надо. Они с первого дня своей сознательной жизни принимают только правильные решения. Если вдруг самые креативные разработчики на свете подведут в этот раз, я съем Xbox, закушу PlayStation, и запью расплавленной Nintendo GameCube. Только они не подведут, это 100 процентов. А мы в Sega их во всем этом прикроем”.

Что самое страшное, друзья, о нашем персональном застолье все просто забыли. Ни алиби, ни оправдания изменники себе не сочинили. Даже не удосужились! Ничего, будет и на нашей улице День Победы. - Bros.

Хроники Нарнии

Лев, Колдунья и Платяной Шкаф

Если в счастливом и босоногом былом вы хранили под подушкой “Хроники Нарнии” Клайва Стейплза Льюиса, то знайте: нужные книжки вы в детстве читали. Вместе со своим другом Дж. Р. Р. Толкие-

Не спешите снимать парик перед авторами. У самопервых скриншотов особая технология выделки

ном Льюис, известный английский писатель и богослов, творил замечательные сказочные миры, населенные удивительными существами: великанами и гномами, драконами и кентаврами. Четверо детей из простой английской семьи Певенси росли в страшные годы Второй мировой войны. Их грезам о победе добра и торжестве справедливости суждено было сбыться мистическим, волшебным образом: герои через платяной шкаф попали в Нарнию. Сказочная страна научит их не бояться жить, отличать Правду от Лжи и защищать Добро.

Так уж получилось, что общество потребления виртуозно переваривает собственное культурное наследие. Рукописи не горят, зато очень удачно ложатся на кинопленку. А дивиди продать легче, чем что-то в толстом переплете, да и на публичные чтения человека с попкорном не заманишь. Примерно так функционируют маркетинговые умы Walt Disney Pictures, анонсировавшей и почти отснявшей фильм The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe. Премьера назначена на декабрь этого года, и явка населения обещает быть поголовной. Но запрограммированная на PR-уровне касса - еще не повод для расслабления. Напротив, успех дела надо бы закрепить проверенными средствами: настольной игрой по мотивам, коллекционным DVD-изданием... Или вот компьютерной игрой жанра action/adventure. Да что там компьютерной, для семи консолей сразу: PC, Xbox, PS2, GC, GBA, DS и PSP. Графика и геймплей, конечно, уйдут в самоволку, но "бренд решает!"

Разработку The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe поручили сразу двум консольным и застольным зодчим - Griptonite Games и Traveller's Tales. Релиз состоится под Рождество, аккурат когда вас распечет соответствующая картина. Играть, уже вестимо, будем со слезами на глазах. - Bros.

Опять инопланетяне

Preyground для третьего лица

Как известно, горячие финские парни умеют строить игры не только про летающего полицейского в накрахмаленном плаще, но и куда более шаблонные продукты. Например, совсем еще зеленая (но уже отмороженная) студия Frozenbyte рапортует о своем готовящемся дебюте - шутере от третьего лица Preyground с классически злыми инопланетными зверьками в качестве мишеней.

Игроку предстоит защищать популярную планету Земля от Злобных Инопланетных Орд, причем совершать это он будет, активно пользуясь стрелковым оружием, которое нужно и можно улучшать улучшалками и обвешивать обвешивалками. В этом смысле предполагаются полные безобразия: например, конвертирование элегантной снайперской винтовки в скорострельный шотган с позолоченными инициалами на прикладе... Но на одном лишь оружейно-техническом творчестве дебютанты с горящими глазами не остановятся. Обещают добавить реалистичные тени, которые пойдут не только как дополнительный пункт в меню на коробочке (хотя и это тоже), но и как неотъемлемая часть геймплея. Кроме обязательных пряток в стиле Одноглазого Уголовника из Thief, монстры тоже будут использовать тени по своему личному усмотрению. Например, один супостат обожает жить в сумраке (смех отставить), а другие злодеи не прочь пастись на освещенных лужках. Для полного комплекта Preyground снабдят якобы "атмосферным саундтреком", а также парочкой приемчиков Сэма Фишера. Релиз намечен на третий квартал этого года. - О.Н.

Вы тоже в восторге от оригинальности?

Для тех, кто в танке

30 тонн стали, или Время доставать большие пушки

Помните, были такие анекдоты про русского, немца и американца? Оказывается тема не исчерпала себя и поныне. По крайней мере, именно так считают в компаниях JoWooD и Zootfly, вынашивающих за пазухой один из самых динамичных экшнов о Второй мировой. Panzer Elite Action - это как минимум 30 тонн танкового драйва плюс экскурсия по местам самых значительных боев с участием хоть какой-то бронетехники.

Но вернемся к нашим анекдотам. Играть действительно придется за русского, немецкого и американского командиров танковых экипажей. Форма вермахта позволит насладиться блицкригом во Франции и Польше, сполна расплатившись за это в схватке за Сталинград. Т-34 (и не только он) разметает фрицев под тем же городом Сталина, а затем выстоит в битве на Курской дуге. Не менее напряженной обещает быть американская "кампания": тут и высадка на побережье Норман-

Танки - это не коровы

дии, и борьба за Бокаж, а также арнхеймская авантюра и битва за Бельгию. Триумфом для экипажа янки станет форсирование Рейна. Остается надеяться, что американские уровни будут раз в пять короче наших. Иначе обещанного разработчиками исторического реализма (хочется обойтись без явного наращивания - задним числом - американского военного присутствия в игре, повествующей о WW2) нам не видать. Впрочем, на сегодняшний день это единственная претензия с нашей стороны. Фишек, заставляющих искать руками пока что вовсе виртуальный штурвал танка, намного больше.

Как танкисты, говорим: 15 моделей танков, управляемые AI аэропланы, пехота и наземная техника, возможность пробивать дорогу бронегруппе через здания и лесонасаждения, а также задействование легенды дизайна Боба Бэйтса (Unreal) - это уже половина успеха в схватке за внимание игроков. А если Panzer Elite Action будет обладать еще и атмосферой спилберговского Band of Brothers, помноженной на распоследние графические изыски (смена дня и ночи, эффекты трансформации и освещения), то ожидание железного чуда (а дата выхода без конкретики определена как 2005) более чем оправдано. - Bros.

NVIDIA нам поможет?

Аптечка первой девелоперской помощи

Ящик Пандоры, ящик Якубовича, ящик для игры в него... К вместилищам величайших чудес человеческой истории добавилось еще одно, и имя ему NVIDIA Developer Toolkit. Штука эта, если верить господину Марку Дэли (Mark Daly, заместитель вождя племени NVIDIA по софту), редкой убойности и чрезвычайной полезности. С Toolkit любой - даже самый завалящий - девелопер сможет запросто замахнуться на лавры Джона Кармака и брата его Питера Молинье. Проще говоря, NDT - это ключ к задействованию самых передовых возможностей современных GPU (Shader Model 3.0 etc.).

Набор "Сделай сам"

Итак, в джентльменский набор сезона 2005 входят:

- NVIDIA SDK 9.0 - изрядная порция образчиков исходных кодов, шаблонов и плагинов для умельцев, работающих с последними моделями графических процессоров NVIDIA;
- NVPerfHUD 3 - инструмент продвинутого анализа графики приложений, замешанных на Microsoft DirectX 9;

- NVShaderPerf - та же штукенция, только специализируется на анализе теней в приложениях DirectX and OpenGL;

- FX Composer 1.6 - интегрированная оболочка для создания, корректировки и настройки шейдеров высокого качества.

Впечатляет, но главное спасибо NVIDIA - за доступность софта, безвозмездно выложенного на официальном сайте корпорации. Впрочем, это уже из области саморекламы. - Bros.

Двигатель долгостроя

Физическая сила Дюка Нюкема

Так выглядела картинка на тестовых испытаниях

На выставке Games Developers Conference можно было посмотреть, на что теоретически способен долгожданный Duke Nukem Forever, который, по мнению некоторых отчаявшихся аналитиков, "совсем never". Шведская контора Meqon представила на суд зрителей физический движок Meqon Game Dynamics, который с августа 2004 года пашет на благо возведения трехмерных приключений ядерного блондина.

Очевидцы утверждают, что скандинавская технология очень даже весьма и по некоторым параметрам легко затыкает за пояс Source Engine. Помните, как на E3 2003 Valve Software показывала различные навороты из Half-Life 2: огромные бочки, проскальзывающие сквозь торчащие из стен штыри, манипулирование различными предметами и все такое. Так вот, Meqon способен до основания разрушать внутреннее убранство уровней, по-разному дробить и крошить различные типы поверхностей, а также высыпать на головы людей содержимое подвешенных к потолку коробок. Причем все это великолепие обрабатывается в реальном времени. Если верить словам технического директора Meqon Дениса Густафссона, то детище его компании напичкано различными настройками, которые позволяют увеличивать или уменьшать степень детализации объектов. Все хорошо, да есть одна беда: кадры из обновленного Duke Nukem Forever нам суждено увидеть только на грядущей выставке E3, а нарезкой отрывков из технической демки сыт не будешь. - В.Ч.

Конструктивный подход

Eidos перешла на светлую сторону Силы

Ведущий разработчик и издатель видеоигр (да, да, та самая, что в заглавии) заключила с Giant Interactive Entertainment Ltd. соглашение о дистрибуции аркады LEGO Star Wars во всех уголках планеты, за исключением разве что Японии, в которой, как известно, джедаи рубят всякого, кто пытается изобразить их в виде кусков конструктора.

Легоджедаи

Фишка LEGO Star Wars, которая будет выпущена в грядущем апреле для PC, PS2, Xbox и GBA, - в умелом синтезе достоинств двух основных "детских" фаворитов. Согласно договору между LucasArts и Giant Interactive Ltd., "видеоконструктор" разрабатывается сразу двумя девелоперами: Traveller's Tales трудится над версиями для PC, "игровой станции" и хъящика; Amaze Entertainment делает свое дело для Game Boy Advance. Так надежнее: если орды детей вычислят одну из конспиративных квартир разработчиков, они продолжат великое начинание на второй.

"Максимизация потенциала игры - вот наша первоочередная задача!" - заявил глава обиванов Eidos Майк МакГарви (Mike McGarvey). И, конечно, добавил пару слов о том, какая это большая честь для его издательства. - Bros.

Геймовер

Матерый рецидивист попался на любви к видеоиграм

В этой "общаге" и произошло сие страшное преступление

Преступный мир американского города Провиденс понес тяжелую утрату. Подвергавшийся пятнадцати арестам за магазинные кражи, употребление и сбыт наркотиков, а также незаконное хранение оружия мистер X (подлинные имя и фамилия не разглашаются в интересах следствия) был пойман с поличным при краже приставки Sony PlayStation у одиноко проживающей гражданки Лели Спилберг. Честь и имущество упомянутой гражданки были спасены лишь в силу того, что она оказалась не такой уж и одинокой. Ее товарищ, некто Форест-Гамп (простите, Глэвис-Блум), сумел вовремя обнаружить противоправные действия уголовника афроамериканской (мы тут ни при чем - так записано в полицейском протоколе!) наружности и начать его преследование. Догнать прогероиненного бегуна Глэвис-Блум, впрочем, не сумел, зато чертовски измотал. Так что в руки полицейских похититель консолей попал, что называется, уже созревшим для чистосердечного признания. В участке установили, что задержанный находился под подпиской о невыезде: пока расследовалось у/д по поводу еще одного из его злодеяний. Теперь бандюгану придется ожидать справедливого суда в следственном изоляторе.

Как отмечается в тамошних криминальных сводках, в задержании особо опасного преступника принимали участие экипажи шести машин департамента общественной безопасности и муниципальной полиции. Последние прибыли на место преступление уже через пару минут после поступления сигнала SOS (спасите на-

шу “Соньку”). В настоящий момент похищенная приставка приобщена к делу в качестве вещдока и будет храниться в закромах Фемиды до истечения 15 лет со дня вынесения приговора. - Bros.

Два магазина лучше

BioWare и Irrational кооперируют

BioWare и Irrational Games теперь партнеры. Это не значит, что они гуляют, взявшись за руки, по чердакам и сеновалам. Совсем нет. Это лишь означает, что они совместными усилиями будут продавать (уже продают) игру Freedom Force vs. The 3rd Reich. Судите и прокурорьте сами: BioWare Community состоит из 2.4 миллионов желающих поиграть, которых хлебом не корми - дай заказать что-нибудь на развивающемся интернет-сервисе *store.bioware.com*. Логично, что этот скромный кружок по интересам просто обязан быть подвержен промыванию ушей (промоушену сиречь) на тему уникальности, неповторимости и гениальности игры про исторический матч Отряд Свободы vs. Гитлерюгенд (были такие фашистские пионеры).

Плод партнерства уже созрел

Irrational Games, которая совместно с Vivendi протащит издательский крест через всю Северную Америку, тоже вовсю проповедует в своих онлайн-магазинах. Прямо на наших глазах хитроухие маркетологи убивают двух зайцев из одной гаубицы: теперь клиенты BioWare будут знать, что в пекарне IG месят вкусное тесто, а благодарные фанаты иррационального творчества зарубят у себя на блокноте, что раз “БиоВары” приложились к очередному шедевру, то им можно верить и жертвовать свои денюжки. “Союзник моего издателя мой союзник” - гласит по такому поводу геймерская мудрость. - Bros.

На этот раз бета?

Шутовцы развязывают “Военные действия”

Студия “МиСТ ленд - ЮГ”, выпекавшая ранее исключительно тактические turn-based предигры (совсем недавно спущена в ремонтный док “Альфа: Антитеррор”), анонсировала трехмерную RTS под названием Warfare. Концепция до зубной боли тривиальна: противостояние священных войск США и злых мусульманских экстремистских образований на Аравийском полуострове и прилегающих к нему территориях. Цель американцев (представленных в лице вашего героя-лейтенанта), разумеется, все захватить и установить единственно верный политический строй - демократию. Арабы же будут вести национально-освободительную войну против США, причем без поддержки движения “Талибан” в силу уничтожения последнего силами НАТО. В чем и состоит их коренное отличие от американцев, коим будут регулярно высылать гуманитарную помощь “стелсами” и батальонами химической защиты.

Текстуры земли... э-э-э... поражают... Да, “поражают” - правильное слово

Все игровое пространство поделено на тридцать секторов, каждый из которых удерживается одной из противоборствующих сторон. Если в одном секторе окажутся армия игрока и армия противника одновременно, игра переключается в тактический режим.

Ну и немного ритуальной статистики: ожидается около 30 юнитов, максимально точно копирующих прототипы, 30 миссий, динамическое освещение и реалистичная физика. Warfare издает компания Game Factory Interactive, а релиз запланирован на осень этого года. - О.Н.

Смелые фантазии Namco

“Молот войны” в надежных руках?

Компания Namco сделала очередной нехилый шаг в мир о-очень большого игрового бизнеса. Отныне у нее в кармане все права на разработку и издание тайтлов по вселенной “настольника” Warhammer Fantasy. И все благодаря очень удачной сделке с Games Workshop.

Не хотим показаться навязчивыми, но напомним: Warhammer появилась на свет 22 года назад из утробы все той же Games Workshop. С тех пор игра, которую считают не только классикой, но и флагманом мира настольно-стратегических развлечений, пережила шесть редакций и сама успела разродиться тысячами моделей всевозможных фольклорных персонажей. Много было всяческих реинкарнаций, но суть осталась прежней: в фэнтези-мире идет беспощадная борьба за выживание, и целая куча рас (от эльфов до живых мертвецов) не покидает тропы войны.

Стороны лицензионного соглашения связывают с сотрудничеством са-

Скоро пойдет в атаку на наши компьютеры

мые радужные перспективы. Руководитель департамента развития бизнеса Games Workshop Йон Гиллард (Jon Gillard) выразил надежду на то, что выбор в качестве партнера такой уважаемой конторы, как Namco, получит несомненное одобрение многомиллионной армии поклонников Warhammer, а сама Namco, что называется, не подкачает.

Одинокий орк присел на траву. Отдыхает

"Мы обязательно заделаем на эту тему несколько настоящих блокбастеров!" - вторит ему Грентли Дэй (Grantley Day, главный чел Namco Hometek Inc. по делам PC). Мы и не сомневаемся - ведь вселенная "Боевого молота", ее характеры и хроники - это совсем не баран чихнул! - Bros.

Rising Kingdoms в реальном времени

Солнце встает на Востоке, королевства - на PC

Разработчик с вселенским именем Haemimont Games создаст для PC хорошенькую RTS Rising Kingdoms. Королевства цветут в прекрасном и презеленом фэнтези-мирке. Геймплей шагает в ногу с другими играми от Haemimont Games, а это такие известные тамады на свадьбе RTS и RPG, как Celtic Kings: Rage of War ("Король друидов"), Nemesis of the Roman Empire ("Король друидов II: Пунические войны") и Tzar: the Burden of the Crown (непереводимая игра слов).

Так что готовимся взять пробу со сплава двух жанров, принять участие в развитии огромных империй и "частных" героев, и, примерив венец созидания, утопить великие армии в кровавой пучине саморазрушающего гнева.

"Как и наши предыдущие тайтлы, кои все образцово-показательного качества, сильного сюжета и глубокого геймплея, Rising Kingdoms будет игрой, которую мы с гордостью засунем в свое портфолио и будем потом хвастаться до посинения!" - сообщил Марко Миноли, голова по маркетингу компании-разработчика Black Bean.

Травка зеленеет, солнышко блестит

Немного о том самом "могучем сюжете". Исполненную драматизма историю про войну трех рас (людишки-хуманы, ужасные лешие (Foresters), и гнусные дарклинги) вам расскажут в реквизитах сказочной вселенной Equiada. На подхвате - второстепенные нации третьего мира: тени, бродяги, драконы, тролли, эльфы. Как видите, все как у всех, никаких специально приглашенных суперстаров.

А теперь о глубоком геймплее. На волне моды будут реализованы два игровых режима: стратегический и приключенческий. С RTS все ясно (а если не ясно - учите матчасть Celtic King), а вот с сильным ролевым акцентом дела обстоят интереснее. Эта сторона медали Rising Kingdoms выглядит так: кучка героев в сопровождении небольшой свиты из юнитов выполняет квесты, путешествует, мотает экспириенс на ус и постигает тайны сюжета. Уже в мае этого года мы просто обязаны ударить героепробегом по землям Equiada! - Bros.

У Diablo будет сестра

Билл Роупер анонсирует

Покажите нам сомневавшихся, и мы над ними посмеемся вместе. Разумеется, Билл Роупер уходил из Blizzard не для того, чтобы торговать на калифорнийщине кубанскими семечками. Не прошло и двух лет с момента памятного развода, как основанная маэстро девелоперская студия Flagship анонсировала свой первый, но оттого ничуть не менее (надеемся) шедевральный проект: Hellgate: London.

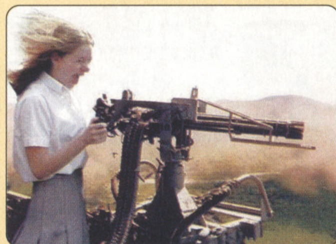
Пламенный графический мотор собственного производства (мол, другие попросту не в состоянии обеспечить достойное воплощение безумству фантазии гения) уже не далее как в 2006 году приведет в действие потрясающую историю из нашего будущего о мужественной борьбе человечества против поработивших его демонов. Игровые события "Адских врат" уютно разместятся в бесчисленных наземных и подземных лабиринтах лондонских развалин, а их коллега-геймплей формой и содержанием будет напоминать нечто "диабольски" научно-фантастическое.

Столь же "диабольскими" будут ролевая система, схема развития персонажа, боевой арсенал и прочие хозяйственные товары. Засим остается только уповать на звезды в небе и справедливость на Земле, дабы они не обманули наши надежды. - Rifle

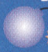
Квартальный план

1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.

2 Редакция не несет ответственности за последствия метеоритных дождей в Сахаре, таяния грязного снега в Москве и Подмосковье, нашествия тараканов-мутантов и перенос сроков релизов.



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

 Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

На этот раз медальку имени Малдера не получает никто. Долгостроев, которые любят завлечь своим скорым выходом, а в ответственный момент "сделать ноги", в отчетном периоде не наблюдается. Ура, товарищи!

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
●	Close Combat: First to Fight	Take 2/1C	12 апреля
	Delta Force One: Next Gen	NovaLogic/1C	12 апреля
	Area 51	Midway	Апрель
	Billy Blade and the Temple of Time	Fusion Labs	Апрель
	Pariah	Groove/Руссобит-М	3 мая
	Specnaz: Project Wolf	GMX/Новый Диск	27 мая
	Bet on Soldier	Digital Jesters	Май
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Май
	Narc	ZOO	1 июня
!	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	7 июня
	Starsky & Hutch 2	Empire	14 июня
	Cold War	DreamCatcher	15 июня
!	F.E.A.R.	VU Games	Июнь
	America's Army: Special Forces Overmatch	Армия США	Весна-Лето
!	Battlefield 2	Electronic Arts	Весна-Лето
!	Commandos Strike Force	Eidos	Весна-Лето
!	Hitman: Blood Money	Eidos	Весна-Лето

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
●	Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC/1C	4 апреля
	Empire Earth 2	VU Games	26 апреля
●	Imperial Glory	Eidos/Новый Диск	26 апреля
	1944: Battle of the Bulge	Digital Jesters	Апрель
	Deep Sea Tycoon 2	GMX	27 мая
!	Worms 4: Mayhem	Codemasters	Май
!	Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver	Май
	Codename: Panzers - Phase Two	CDV	Июнь
	Coffee Tycoon	Anarchy	Весна-Лето
	Earth 2160	Zuxxez/Акелла	Весна-Лето

SIMULATION - SPORTS

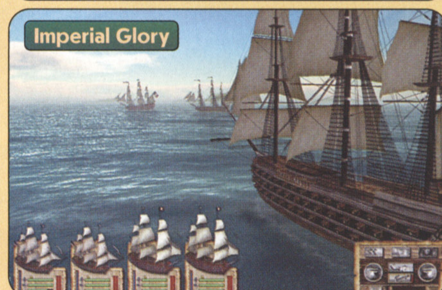
	Игра	Издатель	Когда
●	Cross Racing Championship	Project 3/1C	15 апреля
	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	17 апреля
	Customplay Golf	Fusion Labs	6 мая
!	Juiced	THQ	Май
!	Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters	Июнь
	187 Ride or Die	Ubisoft	Весна-Лето
	Battle of Europe: Royal Air Forces	Strategy First	Весна-Лето

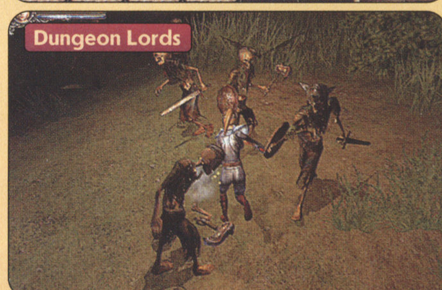
RPG - ADVENTURE

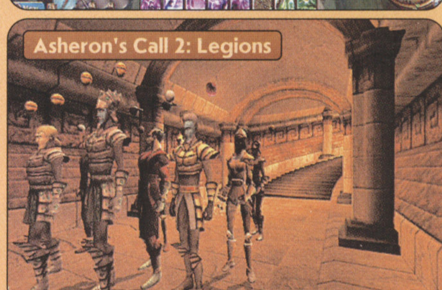
	Игра	Издатель	Когда
●	Still Life	DreamCatcher	14 апреля
	Dungeon Lords	DreamCatcher/1C	20 апреля
	Sacred Underworld	Ascaron/Акелла	15 апреля
!	Sudeki	ZOO	25 мая
!	Myst 5: End of Ages	Ubisoft	Весна-Лето

ONLINE

	Игра	Издатель	Когда
●	Guild Wars	NCsoft	28 апреля
	Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies	LucasArts	Май
	Asheron's Call 2: Legions	Turbine	Весна-Лето







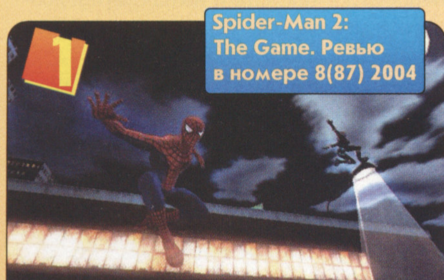
Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
	Splinter Cell: Chaos Theory	Стелс-шутер	GFI/Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
	ER	Тайкун	GFI/Руссобит-М	N/A	Мировая премьера
	SWAT 4	Комбатсим	Soft Club	N/A	Мировая премьера
Джек Потрошитель	Jack the Ripper	Квест	Новый Диск	N/A	29 января 2004
Человек-паук 2	Spider-Man 2: The Game	Экшн	1С	3.6	9 июля 2004 [1]
One Must Fall: Battlegrounds		Файтинг	1С	6.4	12 декабря 2003[2]
Блицкриг. Смертельная схватка IV	Blitzkrieg: Total Challenge 4	RTS	1С	add-on	24 сентября 2004
	Freedom Force vs. The Third Reich	RPG	Новый Диск	см. в номере	Мировая премьера
Бой с Тенью		Файтинг	Акелла	N/A	Мировая премьера
	The Sims 2: University	Sim-Life	Soft Club	см. в номере	Мировая премьера[3]
	Robots	Экшн	Soft Club	7.3	3 февраля 2005 [4]
Leisure Suit Larry: Кончить с отличием	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Квест	Soft Club	7.1	4 октября 2004[5]

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Xenus. Точка кипения		Шутер	Руссобит-М	20 апреля	Мировая премьера
Восточный фронт		Шутер	Руссобит-М	Май	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1С	Весна-Лето	Мировая премьера
	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	Весна-Лето	Мировая премьера
Москва на колесах		Автосим	Бука	Весна-Лето	Мировая премьера
Механоиды 2		Футуросим	1С	Весна-Лето	Мировая премьера
	Crashday	Автосим	Новый Диск	Весна-Лето	Мировая премьера
Велиан		FPS	Бука	Весна-Лето	Мировая премьера
Стальные монстры		Варгейм	Бука	Весна-Лето	Мировая премьера
Москва на колесах		Автосим	Бука	Весна-Лето	Мировая премьера
Ночной Дозор		RPG/Tactics	1С	Весна-Лето	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1С	Весна-Лето	Мировая премьера
Одиссея капитана Блада		Action/Adventure	1С	Весна-Лето	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action/Adventure	Бука	Весна-Лето	Мировая премьера
Parkan II		Space Sim	1С	Весна-Лето	Мировая премьера



Spider-Man 2: The Game. Ревью в номере 8(87) 2004

Может по желанию, а может и нет, но в нас запустили гнилым помидором. Кушайте, не испачкайтесь. А может быть, кто и съест, и даже не подавится.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ФЕВРАЛЬ

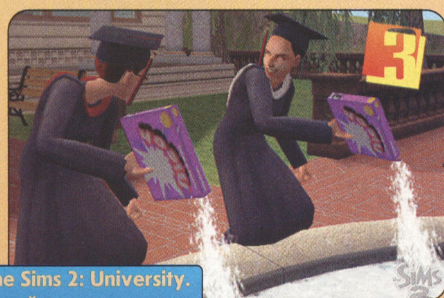
На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

CD

- Call of Duty: Второй фронт **(1С)**
- Rome: Total War **(1С)**
- Street Racing Syndicate **(GFI/Руссобит-М)**
- Алеша Попович и Тугарин Змей **(1С)**
- Scrapland: Хроники Химеры **(Акелла)**
- Альфа: Антитеррор **(GFI/Руссобит-М)**
- Принц Персии 2. Схватка с судьбой **(Акелла)**
- Commandos 3: Пункт назначения Берлин! **(Новый Диск)**
- Singles: Расширенное издание **(Бука)**
- DOOM 3 **(1С)**

DVD

- Myst 4: Revelation **(Руссобит-М)**
- Men of Valor **(Soft Club)**
- Full Spectrum Warrior **(Руссобит-М/GFI)**
- The Sims 2 **(Soft Club)**
- Half-Life 2 **(Soft Club)**
- Need for Speed: Underground 2 **(Soft Club)**
- Lord of the Rings: Battle for Middle-earth **(Soft Club)**
- World of Warcraft **(Soft Club)**
- Warcraft 3: The Frozen Throne **(Soft Club)**
- EverQuest 2 **(Акелла)**

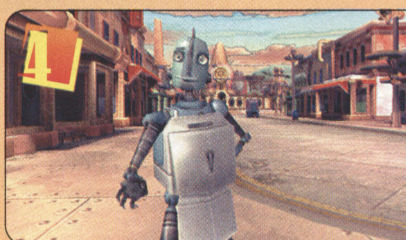


The Sims 2: University. Читайте ревью в номере

В результате попытка создать достойный файтинг для платформы PC не удалась. В трэш, конечно, записывать не стоит, но и радоваться особо нечему. Жалко.

One Must Fall: Battlegrounds. Ревью в номере 2(81) 2004

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Ревью в номере 11(90) 2004



Возможно, многим игра понравится и в таком виде, хотя все-таки сегодняшний вариант стал проще, тупее и пошлее. Но он пока все еще смешной. А, значит, надежда на то, что племянника ждет счастливое будущее, остается. На том и порешим...

Robots можно назвать квинтэссенцией современных аркад. Не шедевром, нет. Но очень крепким середняком, собранным из отменно налаженных компонентов: качественной графики, неплохого дизайна и адекватного игрового баланса. У Robots просто нет плохих сторон (если только не вспоминать про управление, но это беда не столько игры, сколько портирования). Беда в том, что каких бы то ни было выдающихся сторон у Robots тоже не наблюдается. Не найдется в этой игре чего-то такого, за что ее потом стоило бы вспоминать, приводя в пример. Возможно, дело тут в том, что Robots по своей сути - что мультфильм, что игра, - ориентированы на школьную аудиторию, причем даже не на старшеклассников (верхний порог можно установить где-то в 14 лет).

Heroes of Might and Magic V

Игорь БОЙКО

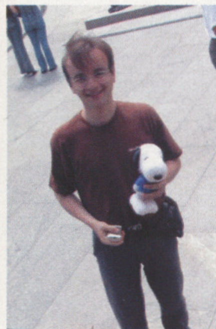
ГЕРОИ БЕССМЕРТНЫ

А я так ждал, надеялся и верил.
Владимир Маркин. "Колокола"

Жанр Походовая стратегия **Издатель** Ubisoft, Nival Interactive **Разработчик** Nival Interactive **Дата выхода** P4, I квартал 2006 **Сайт** www.mightandmagicgame.com

Материя не исчезает. Точно так же неспособны пропасть навсегда те вещи, которые стали страстью миллионов. Печально было наблюдать агонию 3DO и выпускаемых ею игр. Heroes of Might & Magic IV и Might & Magic IX оказались худшими в своих сериалах. В августе 2003 года часть принадлежащих 3DO брендов пошла с молотка. Основными претендентами на вселенную Might & Magic были Eidos, Turbine и Ubisoft. Потратив смешные $1.3 млн., последняя и стала обладателем легенды.

Интересное совпадение: примерно в это же время были изданы Etherlords 2 ("Демиурги 2") от Nival. Надо ли после этого удивляться тому, что именно Nival Interactive было предложено сделать пятую серию? Удивляет другое: как нивальцам удалось не проболтаться за отчетный период? Ведь разработка ведется уже не менее года, выполнено свыше пятидесяти процентов от намеченного. О чем сообщил на форуме mightandmagicgame.com продюсер игры Фабрис Камбоне (Fabrice Cambounet). В коротком, но емком постинге оказалось очень много вкусного, и есть смысл его просто процитировать: "Что можно сказать сейчас? Обобщая, я могу утверждать, что ближайшие годы станут лучшими для



Фабрису сейчас немногим больше тридцати, в игровой индустрии он с двадцати лет. С "героической" тематикой он впервые пересекся в 2000 году при портировании HoMM 3 с PC на Dreamcast

фанов бренда Might & Magic, как предыдущие стали лучшими для фанатов "Властелина колец". Много всего произойдет. Что касается Heroes 5, то позади половина цикла разработки, и мы ускоряемся в направлении релиза в начале следующего года. Он кажется далеким, но время пробежит быстро, и еще многое нужно успеть. Мы вкладываем в этот проект очень много усилий, в нем и вокруг него задействовано множество людей. И это хорошо видно по тем версиям, которые мы сейчас тестируем".

Ubisoft блистательно выдержала паузу. Огромная армия фанатов "Героев" успела основательно проголодаться и продолжает голодать. Информационный голод только в небольшой степени способен утолить первенец пресс-релиз.

Прежде всего обещана преемственность лучших традиций и стиля игры. Хочется верить, что речь идет, прежде всего, о HoMM 3. Впрочем, я совсем не буду против того, чтобы в новом проекте проявились и лучшие качества вторых "Демиургов". Признаки обещанного - в наличии: походовый режим боя, несколько кампаний, строительство (а вот это уже что-то новое) и апгрейд городов, многотысячные армии, захват территорий, найм героев и их последующая прокачка.

А вот географической преемственности, похоже, ждать не стоит. Про хорошо знакомые по предыдущим частям земли и континенты девелопер и паблишер синхронно помалкивают. Живописные просторы мира Героев будут реализованы в виде "волшебных лесов, равнин и морей, холодных предгорий и таинственных подземелий". Заселят все это дело "уникальными расами и фантастическими существами"; что касается героев, то теми вообще можно будет укомплектовать пару-тройку взводов.

Это пугает, но архангел, похоже, накрасил губы

Бой. Если еще не поздно, так и хочется попросить: "Обратитесь к классике. Проявите разумную консервативность. Дайте нам опять ощутить себя не в казино с колодой карт, которые еще непонятно, как лягут, но на старом добром гексовом поле, где есть где развернуться Настоящим Стратегам!"

Обратимся опять к пресс-релизу: "Новая пошаговая система углубляет и дополняет концепцию традиционных геройских сражений - битвы проходят жестко и динамично, позволяя вам прочувствовать настоящий накал страстей. Новые заклинания и школы магии, артефакты и дополнительные возможности позволяют круто менять ход поединка и выходить победителем из, казалось бы, безнадежных ситуаций".

Чувствуете наличие подводного булыжника? В правильных стратегиях Настоящие Стратеги не должны допускать образования безнадежных ситуаций в принципе. Все должно проясниться уже через пару дней после сдачи этого номера в печать, на КРИ. В майском "Нави" мы обязательно продолжим эту тему.

Фея: "Рыцарь, зришь ли ты чудище огненногривое?"
Рыцарь: "Гхм. Подруга, держись от мухоморов подальше"

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

ОТЛИЧНАЯ ИГРА

- Батюшка, а я правильно живу?
- Правильно, сын мой, но зря.

Жанр Квест **Издатель** dtp **Разработчик** Pendulo Studios **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.pendulostudios.com

Все началось с того, что простой американский аспирант по имени Брайан сбил бампером своей старенькой машины стриптизершу по имени Джина. У девушки были неприятности с мафией, и Брайан оказался бы полным лопухом, если бы не попытался ей помочь... Случилось это уже тридцать с лишним номеров назад, а будто вчера было.

Я капитан пиратов бравый! Колю и режу для забавы!.. Эй, это же Оскар!

С тех пор Брайан отрастил бородку и мажорные бакенбарды, Джина как всегда прекрасна и носит красный купальник. И у них, похоже, опять неприятности.

Что случилось-то!?

Да откуда ж мы-то знаем!? Какой разработчик в здравом уме будет пересказывать сюжет квеста? Наши герои отдыхали на Гавайях, спокойно тратили двадцать миллионов бандитских денег, а теперь вдруг Джине грозит смертельная опасность, и Брайану срочно нужно спасать подругу. Игравшие в первую часть, по собственному опыту знают, что спасение Джины Тимминс - это в, лучшем случае, небольшое путешествие с попутным разрушением культурных достопримечательностей. Приятно осознавать, что разработчики не собираются портить такую славную традицию и на этот раз побросает Брайана по свету тоже изрядно. И первая-то часть не могла пожаловаться на однообразие локаций, а уж в Runaway 2 будут и джунгли, и заснеженные горные леса, и храм ацтеков, и мало ли что еще, потому как всего запланировано шесть глав, на прохождение которых у честного, не пользующегося гайдами игрока уйдет, по подсчетам разработчиков, часов тридцать.

Камрады

Заявлено порядка двадцати пяти персонажей, и некоторые из них очень хорошо знакомы нам по предыдущей части игры. Помните двух гангстеров, которые мешали нашему аспиранту устраивать личную жизнь? Их еще в финале расстреляли собственные боссы. Похоже, одноглазый бандит Густав выжил и даже стал начальником пиратской шайки. Да вон он на скриншоте красуется! Полюбуйтесь только на него! Ишь, в испанского колонизатора вырядился.

Если будут старые враги, то не обойдется и без старых друзей: на помощь Брайану уже спешат компьютерная хакерша Суши и громила Оскар (на одном скрине промелькнул кто-то с внешностью свободного художника Сатурна, но утверждать не будем, может просто похож).

Тот что с повязкой на глазу - Густав. Мало того, что жив-здоров, так еще и не бедствует, а мы-то думали, что братья-мафиози из пулеметов не промахиваются

Что там видно и слышно?

Первая часть Runaway снесла череп адвентюрному составу редакции в полном составе. И в немалой степени этому поспособствовало графическое воплощение. Игра, созданная небольшой испанской командой, оказался самым технически продвинутым двумерным квестом всех времен. К счастью, Runaway 2 не станет трехмерной, а будет выполнена все в той же отрендеренной мультипликационной графике.

Сотню фонов и улучшенную анимация можно отнести в разряд стандартных обещаний, а вот синхронизация губ под речь персонажей - это уже интереснее. Также в списке технических фич значится повышенное разрешение экрана и еще более высокое качество картинки, антиалиазинг (то бишь сглаживание), улучшенное звуковое и музыкальное сопровождение. Наверняка вы помните, что в первой части была отличная музыка от испанской студии Naufrago Art Music. Разумеется, мы решили разузнать, чем они занимаются в данный момент. По результатам экстренной разведки - так и есть, пишут музыку для Runaway 2.

Квесты по осени считают

К сожалению, с ростом индустрии осталось не так много компаний, которые не охотятся на известные лицензии, не обещают выпустить по две игры в год, а просто стараются сделать свою работу, как можно лучше, полагая, что по-настоящему хорошая игра, она при любом раскладе найдет своего покупателя. Поэтому мы ждем Runaway 2 так же сильно, как и любой, кто играл в первую часть. В конце концов, там будут Гавайи, старые друзья и Джина в красном купальнике... Как ее можно не ждать!?

Андрей ЩУР

НА ТРЕТЬ БОЛЬШЕ

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается.
Общий девиз всех разработчиков

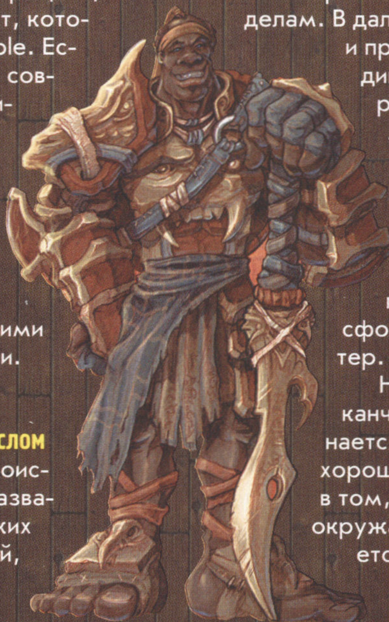
Жанр Action RPG **Издатель** Microsoft **Разработчик** Lionhead Studios **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.microsoft.com/games/fable

Весна, весна, весне дорогу! Грачи прилетели, ландыши из-под снега повылезали, разработчики тоже решили проснуться. В частности, Питер Молинеух (да простят меня знатоки французского) и его команда, до поры до времени пребывавшие в спячке после создания Fable, приставочного хита в жанре RPG. Но грозить отсель шведу они стали не при помощи новостей о работах над Black & White 2, а достаточно нетипичным способом: Lionhead Studios возвестила миру о том, что займется неизбежным, хоть и унизительным для такого новатора, как мистер Молинье, делом - переносом Fable с Xbox на PC.

Впрочем, как истинный художник, никогда не находящийся в полном удовлетворении от выполненной работы, глава Lionhead и здесь установил новый курс партии (а чего еще ждать от человека, назвавшего свою компанию именем безвременно усопшего хомячка?): Fable не просто будет перенесена на PC, она будет расширена и дополнена всем тем, что разработчики не успели впихнуть накануне релиза Xbox-версии игры. Так что, по сравнению с оригиналом, мы получим весьма потолстевший продукт. Одно плохо - сроки. К тем четырем годам, пока игровая общественность ждала Fable, можете смело добавить еще полгода: Fable: Lost Chapters планируется к выходу только вместе с первыми желтыми листьями и осенней моросью.

Сказка о сказке

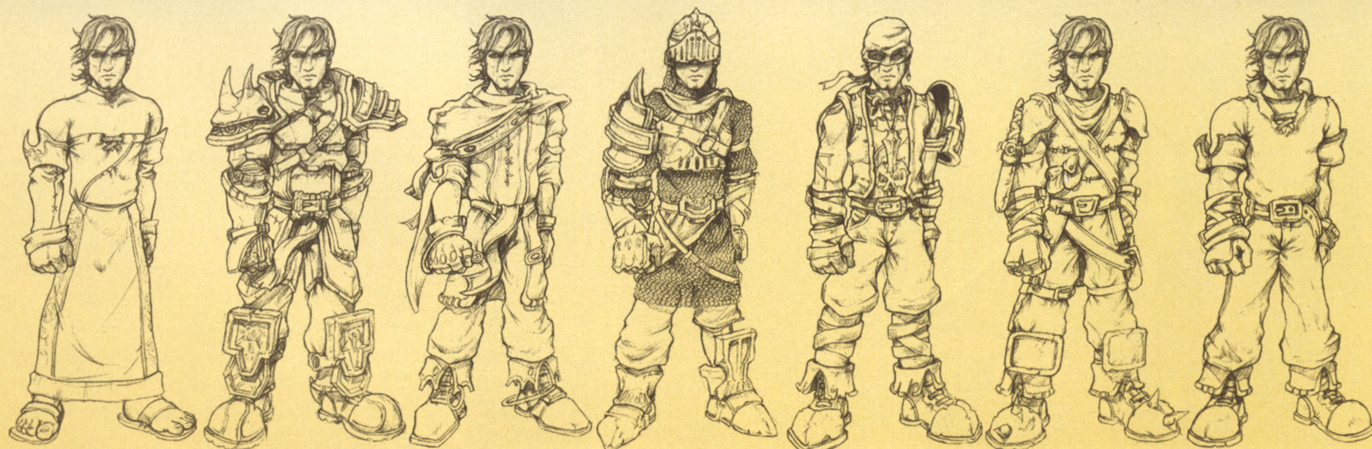
Для начала стоит пояснить, почему эту игру так ждали. Давным-давно, в далеком 2001 году Питер Молинье высказал поистине революционную идею - создать такую ролевую игру, в которой абсолютно любое из совершенных игроком действий имело бы определенные последствия. Любой случайный ответ на вопрос NPC, любое принятое решение, любая случайно раздавленная сапогом бабочка - все эти события выстраивали бы характер, внешний вид и последующую линию поведения главгероя и его отношения с окружающим миром. Идея переросла в проект, проект - в процесс, процесс - в результат, который и называется Fable. Естественно, вышло не совсем то, чего все ожидали: никакой революции в индустрии игра не произвела. Fable оказалась просто качественной Action/RPG, однако с интересными, заслуживающими внимания элементами. О них и поговорим.



В борьбе бобра с ослом

Действие игры происходит в стране под названием Альбион. Никаких параллелей с Англией, впрочем, это название не несет. Здешний Альбион - вполне себе кондовая фэнтезийно-средневековая страна со своими добрыми королями, злобными волшебниками, смелыми героями и респавнящимися со скоростью кроликов монстрами. Игрок вступает в эту страну подростком, еще ничего не умеющим и о карьере спасителя мира не помышляющим. Однако уже с самого начала игра начинает предоставлять главгерою определенные моральные выборы: первым квестом надо раздобыть денюжек на подарок сестре ко дню рождения. И тут уж в лучших традициях генерации героя можно: а) стребовать денег с замеченного в неподходящий момент неверного своей жене мужика; б) пойти настучать его жене и получить свои 30 сребреников имени Павлика Морозова; в) сначала стребовать денег, а потом пойти и настучать. Сделанный выбор немного повлияет на шкалу, которую в D&D играх принято называть alignment - предрасположенность персонажа к добрым или злым делам. В дальнейшем возмужавший и прошедший школу Гильдии Героев персонаж игрока столкнется с немалым количеством подобных вариантов действий, подразумевающих моральный выбор между Добром и Злом, что позволит окончательно сформировать его характер.

Но на этом сказка не заканчивается, а только начинается. Ведь дело не в том, хороший ты или плохой, дело в том, как на это реагируют окружающие. И тут открывается очень занятная сторона Fable: многие из совершенных персонажем действий находят отклик у жителей очередной деревни, в которую он заходит. Они могут поздравить вас с недавно выполненным квестом, порадоваться за новый титул (и даже могут пошушукаться между собой, называя главгероя в третьем лице, например, "тот самый Рейнджер" или "Ассассин"). Они могут даже порадоваться за новую



Инсценировка "На смерть Боромира", автор обезглавлен

Это как же? Это негров бить, что ли? Да это поскандальней GTA будет!

прическу, татуировку или одежку, которые будут на главгерое, благо способов выделиться за счет данных атрибутов в игре огромное количество. Система опознавания "добрый/злой" тоже вносит свой вклад во внешний вид главгероя. Если он вел себя в последнее время очень плохо, то у него могут образоваться, к примеру, рога на лбу, а если на протяжении длительного времени причинял добро там и тут, то вокруг него появляется божественная аура.

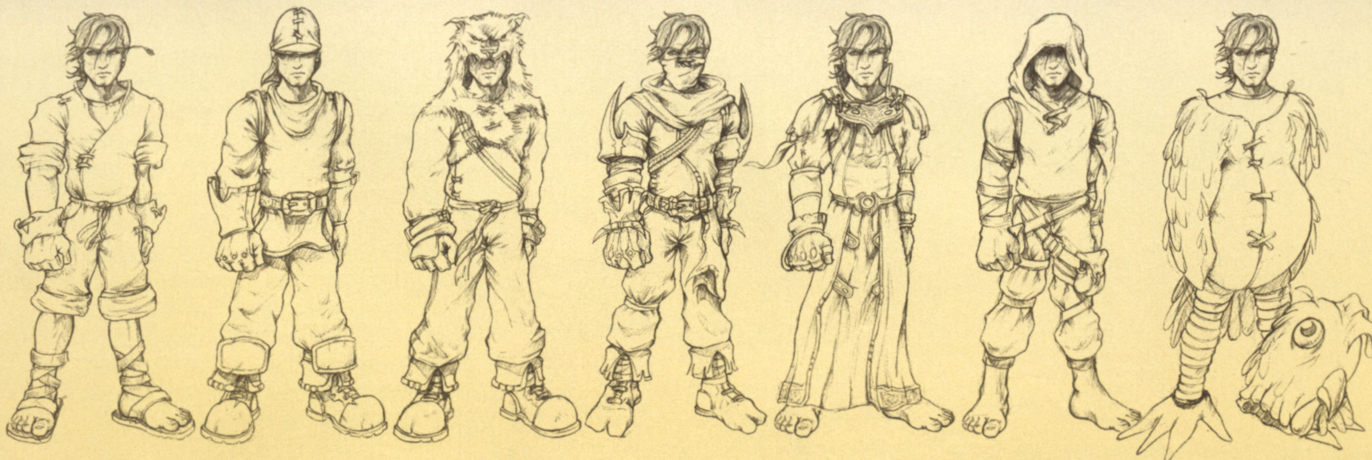
Кстати о рогах. Жениться в этой игре тоже можно. И развестись. И, как вариант развода, прибить жену, заполучив при этом все ее наследство.

Скиллпоинты Ивана-дурака

Любые линии поведения в Fable, хорошие ли, плохие ли, все равно упираются в одно и то же: герой (или антигерой) большую часть своего времени обязан проводить, выполняя квесты и фрагментируя монстров. И здесь мы подходим к системе боевки, применяемой в игре. Последняя чем-то напоминает ту, что присутствовала в "Готике": хотя бы тем, что герою предстоит действовать в одиночку, а стычки с врагами - это чистой воды экшн с видом от третьего лица без всяких пауз на раздумье.

Особых вычурностей боевая система не несет. Комбы в рукопашной выполняются простым быстрым долбанием клавиши, ответственной за удар оружием. После нескольких повторений появляется возможность нанести особый, более мощный, но и более медленный удар. Стрельба из луков или арбалетов тоже имеется, но применительно к быстрой динамике игры, когда монстры очень шустро перемещаются к герою на расстояние удара, выглядит она не слишком функционально. Зато магия в мире Fable является самым мощным оружием и, раскачанная должным образом, делает прохождение безобразно легким.

Прокачка в игре ведется несколько необычно. У главгероя имеется три "пула", ответственных за все его умения в игре. Это "здоровье", "энергия" и "мана". Первый отвечает за хитпоинты и силу персонажа, второй за скорость, стрельбу, умение красться и торговать, а третий - и так понятно - за разные магические искусства. Причем каждый из этих "пулов" пополняется отдельно за счет применения подконтрольных навыков, плюс за выполнение заданий и уничтожение врагов капает общая экспа, которую можно потратить на любую из областей прокачки по своему желанию. Такая система с одной стороны, достаточно честно отображает развитие героя (если много махал палицей - получи много силы, много колдовал - много маны), но с другой - убивает на корню четкую фэнтезийную специализацию на воина/мага/вора. Ближе к концу игры главгерой становится неким симбиозом этих трех направлений, ибо не самые продвинутые навыки в любой



из областей стоят относительно малое количество экспы, которую легко набрать, выполняя соответствующие действия.

Еще одной любопытной особенностью игры является система получения квестов. Тут в дело вступает понятие "похвальбы": когда главгерой собирается взять какой-либо квест, он может при этом намеренно усложнить себе его выполнение, заявив, что закончит с ним за определенное время или что он не только выполнит задачу, но еще и уничтожит всех до единого противников. Или что он выполнит его, вообще не надев доспехов. Если герой успешно справляется с поставленными условиями, то награда в виде экспы и славы получит неплохой бонус, если же нет... Придется персонажу просто пройти миссию еще раз. И тут мы переходим к причинам, по которым Fable получила от некоторых игроков нелестные оценки.

А теперь обратите внимание на монстра породы лемминг-мутант (ныне не существующей), прущего на рыцаря в фул-плэйте...

Проще пареной репы

Игра оказалась чересчур легкой. Во всем. Боевка, несмотря на заметные проявления интеллекта со стороны монстров, не составляет даже среднему игроку никакого труда. Прибавьте к этому возможность всегда переиграть неудавшийся квест - и это в игре, которая всей своей сутью направлена на то, чтобы герою пришлось жить и считаться с собственными действиями и решениями. Дальше - больше. Любой титул всегда можно купить за деньги, которые легко получить благодаря ненапряжной боевке. А теперь - самое паршивое: персонаж игрока может раз и навсегда избавиться от своей доброй или худой славы, просто пожертвовав определенную сумму на алтарь того или иного бога. "Конец твоим страданиям и разочарованиям, и сразу наступает хорошая погода", - пел как-то Винни Пух. В общем, как всегда: получается, что важно не то, кто хороший и кто злой, а у кого ружье.

Перед этим меркнет даже "самое паршивое, часть вторая": короткий срок, за который можно пройти игру. По заверениям многих игроков, на полное преодоление Fable у них ушло 10-11 часов. И это по сравнению с сорокачасовыми Baldur's Gate'ами и прочими столпами жанра.

В голове монстра за мгновение пронеслась вся его жизнь, все четыре секунды от спавна до смерти от меча главгероя....

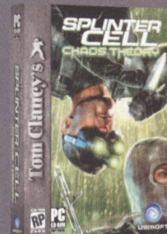
Что делать и как быть

"Караул!", впрочем, вопить пока рано, ибо речь шла исключительно об Xbox-версии Fable. Что же ожидает нас в "проапгрейженной" и "пропатченной" версии для персоналок? Известно об этом немного, буквально совсем чуть-чуть (впрочем, чего еще можно ожидать от только-только вышедших из зимней спячки разработчиков?). В пресс-релизе в основном говорится о новом наполнении игры, предполагающем увеличение общей продолжительности прохождения. Обещаны новые квесты, новые игровые зоны для посещения, новые монстры и новые сюжетные повороты. Ну, нам-то, компьютерщикам, все это слышать приятно вдвойне - старой концепции мы и так не видели, зато теперь есть повод задрать нос перед приставочниками. Также обещается наличие новых видов оружия, брони и различных шмоток, еще более разнообразящих внешний вид главгероя. Если оценить объем предполагаемых добавлений в целом, то игра увеличится где-то на треть, не меньше. Хотя, конечно, встречают-то по одежке, а вот надкусывают и переваривают, руководствуясь уже несколько иными соображениями. Если в Fable: Lost Chapters сохранится тенденция банальной уравниловки геймплея, делающей вопрос, хороший ты или плохой, лишь вопросом наличия карманных денег, тогда этой игре не поможет никакая графика и никакие новые прибамбасы на ушах главгероя. Отыгрыш - это святое, на него покушаться не след. Н

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Махмуд

БАРДАК НА ПРАКТИКЕ



- Черт! Чтобы вскрыть этот корпус, мне понадобится монтировка!
- Монтировки - удел ограниченных героев компьютерных игр.
Диалог между Сэмом Фишером и Анной Гримсдоттир

Жанр Stealth Action **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Gameloft **Рекомендуется** Pentium 4 2.2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 1 DVD
Сайт www.splintercell.com/us/splintercellchaostheory

Этот геймер инстинктивно ищет неосвещенный кусок улицы, а при встрече с постовым милиционером норовит присесть и обойти его на расстоянии двух-трех метров, тихо чертыхаясь, когда свет от фар проезжающей мимо машины падает на шнурок от ботинка. Если подойти к этому человеку и тихо спросить пароль, его взгляд остекленеет, и одеревеневшими устами он произнесет "Pandora Tomorrow". Он умело пользуется очками Polaroid и многоцелевой расческой с подогревом от корпорации General Electric. Он - аватар Сэма Фишера в реальном мире.

Так закалялась сталь

Объектно-ориентированное программирование - это, конечно, следствие появления Семы Рыбака в этом мире, а не его причина. Сначала был Сэм, а потом добрые люди придумали C++, чтобы наполнить его жизнь содержанием. И сказал он, что это хорошо, и на седьмой день пошел отдохнуть, оставив заботы друзьям из Третьего Эшелона. Лучше бы он этого не делал, потому что плохие парни снова вздумали испортить этот мир своими зловредными делишками.

Семена злобы всегда находят благодатную почву. Не промахнулись они и тогда, когда некие злые японцы вздумали проводить эксперименты со своими вооруженными силами, что противоречит какой-то там давно забытой конституции, согласно которой им вообще не положено иметь под рукой кого-то круче полицейского с дубинкой. Устроить им банзай взялись наши заклятые друзья и производители самой русской в мире продукции - китайцы, а ассистировать вызвались дети Ким Ир Сена, вдохновленные, несомненно, его прямым потомком и идеями чучхэ во всем отдельно взятом корейском мире.

Вот так построились и пошли. А по пути затопили супер-пупер-новейший американский крейсер, который появился в тех морях по чьей-то назойливой просьбе. Американский госсекретарь размахивает кулаками и кричит "Война!", президент смиренно просит обождать, а народ, как говорится, безмолвствует. В общем, участвующие в игре стороны сделали все возможное, чтобы начать мясорубку. Мир балансирует на лезвии сэмова шпионского ножа, и лишь три зеленых огонька способны спасти Землю.

Ура, господа! Наш выход.

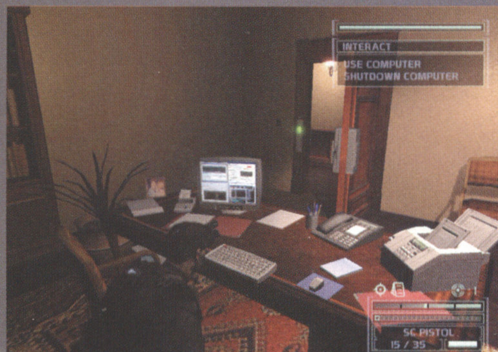
Темнота - друг шпиона

Выпуская Splinter Cell CT, разработчики наверняка отдавали себе отчет, что удивить народ будет архисложно. Графика - это, конечно, один из элементов "удивляжа", но основная масса игроков будет искать уголки потемнее, чтобы спрятаться, различные изысканные способы бесшумного убийства, достойные изложения в справочном пособии специального агента, и прекрасных женщин, способных скрасить одиночество бедного нелегала. Последних, впрочем, представить в этой игре пока затруднительно, поэтому нам остаются первые два выхода.

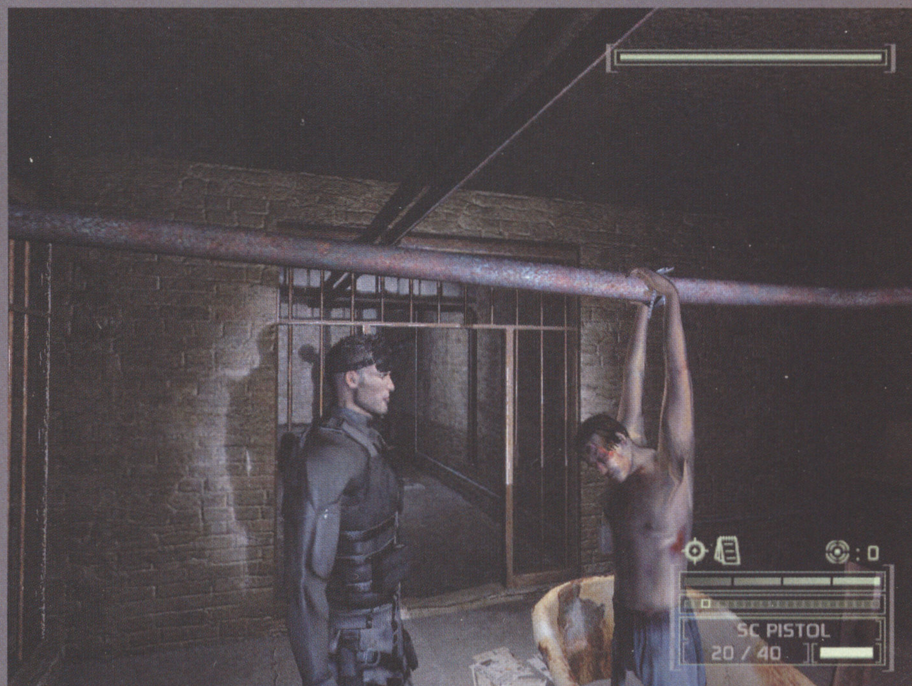
Смысл игры не изменился ни на йоту. Тихое перемещение в тень, негромкое "пссссст..." для привлечения внимания, пару шагов в сторону, лег-

Сдается мне, парень, несмотря на свою оранжевую робу, что-то рубит в Adobe Photoshop. Сейчас я помогу ему оттекстурировать полы

На столе у террориста - монитор последней модели. Работает без системного блока, а Windows прошита в ЭЛТ



Ну что, друг... Ты им тоже не сказал, где находится миелофон?



кий хруст проламываемой грудной клетки и шорох бережно опускаемого на землю тела. Суть ясна и неизменна от игры к игре, переходим к реализации.

Тем, кто привык начинать игру с прохождения тренировочных миссий, придется обломаться. Сейчас вы сможете учиться только с применением видеоматериалов, а некий дух в это время будет нажимать нарисованные клавиши под нижним обрезом видеоролика. Извольте успеть уловить и то, что делает Сэм, и то, что творит виртуальный нажиматель кнопок. Практиковаться будете прямо под носом у врага, который, к сожалению, не знает о том, что это всего лишь тренировка, и будет стрелять на поражение. А если он вдруг промахнется, его нужно убить. Тихо. Пистолет с глушителем подойдет, а если ты вдруг оказался на расстоянии вытянутой руки от него, то можно вынырнуть ножичком.

Новых способов тихого убийства с момента выхода Pandora Tomorrow придумано немного. Во-первых, теперь наш герой при бое на сверхблизких дистанциях начисто лишен гуманизма и взаимодействует с врагом только посредством сильного удара ножом в грудную клетку. При подлом нападении на часового со спины у вас теперь есть выбор: неторопливо и тихо удавить незадачливого охранника или же мгновенно и громко воткнуть лезвие в область почек. И тот, и другой способ действуют безотказно, различие лишь в количестве потревоженных коллег нашей жертвы на площади в пару десятков квадратных метров. При нападении сверху у вас опять же есть два варианта развития событий: тихий и медленный либо громкий (вы не представляете, как, оказывается, трещат шейные позвонки в момент их перелома) и быстрый.

Но если вдруг случилось так, что не в меру ретивые охранники пробудились от спячки, то вас в этом случае ожидает маленький шухер. Друзья убиенного вооружаются разными осветительными приборами и отправляются на поиски источника шума. Ищут они упорно, а с источниками света обращаются весьма фривольно, поэтому шанс того, что луч упадет на нашего шпиона, довольно велик. Но если вы хорошо замаскировались, то им это дело надоедает довольно быстро, и Сэм снова становится королем теней.

Пушки наголо

Технический прогресс - это когда шпион может выполнить задание с помощью одного гаджета там, где он раньше пользовался десятком. Уже по тому, чем вооружен мистер Фишер, можно сделать кое-какие выводы о том, как далеко шагнула игра.

Каким бы незаметным ни был наш герой, ему не удастся выполнить миссию, просто проскользнув мимо вражеских солдат. Время от времени ему приходится глушить, отвлекать чье-то внимание и, наконец, просто и тупо убивать. Для этого есть целая куча приспособлений, способных скрасить досуг рядового киллера. Количество умных устройств сильно урезано по сравнению с предыдущей версией, а спектр их действия несколько расширен. Собственно, как говорят у нас в Одессе, его тут всего одно, и оно встроено в пистолет. К примеру, если раньше, чтобы погасить камеру наблюдения, использовался отдельный девайс, то сейчас в пистолет вмонтирована эдакая глушилка, которая воздействует не только на камеру, но и на все устройства, использующие электричество - лампы, магнитофоны и так далее. Они просто вырубятся на некоторое время, после чего заработают вновь. Если вам вдруг приспичило связаться в нужный момент с шефом, игра сделает это за вас сама.

А других гаджетов нам по большому счету и не нужно. Все остальные функции выполняют наш старый добрый пистолетик с глушителем и автомат, стреляющий лишь чуть-чуть громче. Кстати, в комплект к нему очень недурственно встал подствольник, стреляющий чем угодно, но не гранатами. Все вспомогательные орудия устранения препятствий, которые заряжаются в эту катапульту гаджетов, перекочевали к нам из прошлой игры: всевозможные электрошокеры, пластиковые летающие кольца, камеры на липучках и т.п.

И еще. Нам дана возможность изменять состав снаряжения, хоть и в небольших пределах. Можно выбрать три варианта загрузки: для стелс-миссии, для тотального мочилова и нечто промежуточное. В первом случае нас загрузят гаджетами по полной программе, но зажмут боеприпасы, а во втором заставят выкинуть лишний хлам и напихают полный подсумок патронов. Правда, было бы совсем круто, если бы игроку предоставили возможность самому собирать себя в дорогу, но, положа руку на сердце, хочу сказать, что не было ни одной миссии, где удавалось бы полностью потратить на благо мира весь набор киллера.

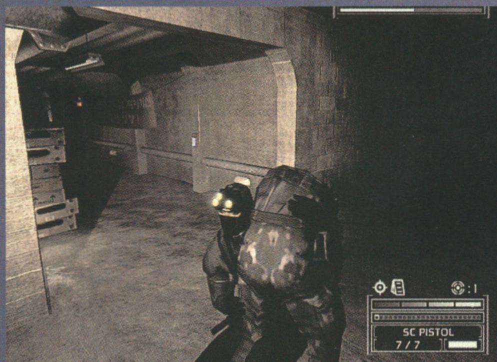
Шпионские спутники тут работают что надо. Карта получилась просто великолепная

Со стороны казалось, что он спит, но Штирлиц знал, что он проснется, и тогда - берегитесь, контрразведчики всего мира

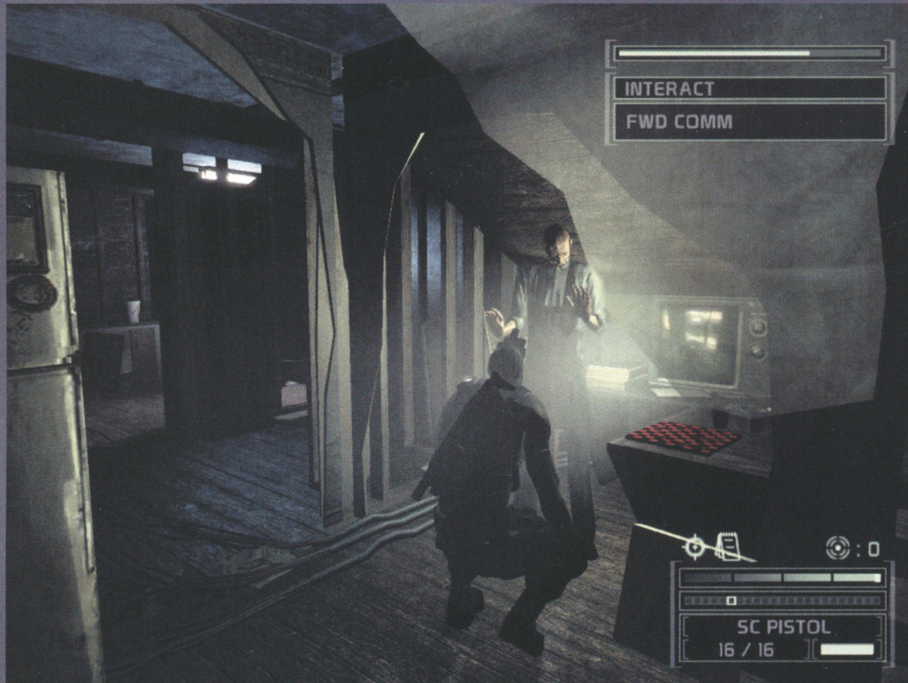
Прикольная лодочка. Надо бы ее закопать, пока никто к рукам не прибрал

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

- Смотри, какой у меня новый ножик! Нравится?
- Ха, удивил! Мне мама позавчера такой же подарила



И тебя, дружок, вылечат. Вот только донесу тебя до ближайшей тени, а то тут так печет, не продохнуть



- Сын мой, ты тоже видишь исходящее от меня сияние? Давай, я возложу на тебя руки.
- Кхе... Отец мой, руки надо беречь и не возлагать их на все, что движется

Из игры в игру вместе с Сэмом кочевала трехглазая маска, в которой, собственно, были задействованы лишь два глаза. В Chaos Theory наконец-то подключили и третий. Теперь мы можем видеть в диапазоне электромагнитных волн. Включил нужный режим, и вот ты уже видишь, где на стенах проложены провода, а где спрятан хитроумный девайс, который необходимо обезвредить. Что касается тепловизора, то он наконец-то может видеть сквозь двери и тонкие стены, позволяя определить диспозицию перед тем, как вламываться в помещение. Это если вам лень использовать световод, просунутый под дверь.

Цель оправдывает

Есть два способа выполнения заданий в миссиях. Первый - громко и отчетливо докладывать охране обо всех своих перемещениях и фотографироваться перед каждой камерой, подвешенной под потолком. Четырех раз будет вполне достаточно для того, чтобы все ближайшие коридоры оказались заваленными столами и шкафами, прикрывающими бравых дружинников, облаченных в тяжелую броню. Такой способ прохождения сложен и чреват лишними напрягами, потому что охранники в большинстве своем имеют на груди значки "Отличник боевой и политической подготовки" и стреляют соответственно. Сэмова здоровья хватает примерно на два-три попадания, так что делайте выводы.

Поэтому лучше всего использовать второй способ - задействовать качества призрака. Это удается не всегда, и в некоторых случаях убивать все-таки придется, но, не видя трупов, враг будет вести себя более тактично и не досаждать вам своим присутствием. Собственно, наиболее бесшумный и хитрый способ выполнить задание виден не сразу, и зачастую он бросается в глаза только тогда, когда ты уже возвращаешься к точке высадки. Так что для особо помешанных на невидимости игроков есть стимул пройти каждую миссию два раза.

Заданий на миссию обычно дается несколько, и они делятся на три части. Первая часть обязательна к исполнению, вторую выполнять не обязательно, но при этом она перекочует в разряд основных на следующем этапе. А третий вид заданий вообще помещен в список просто так, до кучи, чтобы жизнь медом не казалась.

Очень радует то, что теперь выполнить задачу можно разными способами. Если удастся, подслушайте разговор охранников или должностных лиц и тем самым выведайте их планы. Если же погреть уши не получилось, то вы обязательно сможете выяснить требуемое у одного из действующих лиц в этой беседе, достаточно всего лишь цапнуть его за шиворот и, укоризненно помахав перед носом своим ножичком, задать ему пару вопросов. А уж если вы вошли в раж и опомнились только тогда, когда комната заполнилась хладными телами, поройтесь в одном из компьютеров, ответ обязательно найдется.

Кстати, о компьютерах. Разработчики решили пойти в ногу со временем и реализовали взлом местных баз данных. Так же, как и ковыряние отмычкой в замке, это довольно простое занятие, которое сводится (не смейтесь, пожалуйста) к подбору IP-адресов, причем результат зависит только от быстроты пальцев и ни в коем случае не от мудрости хакера. Помимо компьютеров, вам придется взламывать еще и дверные замки и сканеры сетчатки глаза, причем оказывается, у каждого электромагнитного дверного замка есть свой IP-адрес, так же как, впрочем, и у сканеров. Но это крайние меры, зачастую код замка можно узнать из письма во взломанном компьютере, а к сканеру подставить морду лица участливого охранника, который горит желанием вам помочь.

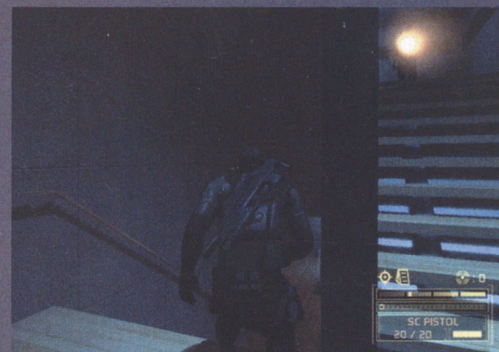
<Censored> дозор

Больше всего в этой игре радует интеллект противостоящих сил. Судя по всему, нынешний набор в команду охраны прошел более удачно, чем предыдущий, когда набирали, руководствуясь внешними данными. Бойцы теперь гораздо шире трактуют свои полномочия и пользуются подручными средствами. А под рукой у них чаще всего оказываются фонарики и осветительные шашки. Размахивая в разные стороны этими незамысловатыми осветительными приборами и крича в темноту "Всем выйти из <censored>", они отправляются в нелегкий путь в вашу сторону. Наткнувшись на труп подельника, они не особо долго причитают над ним, а предпочтут броситься к ближайшей красной кнопке либо, целиком положившись на свое ночное зрение, продолжат обход, шарахаясь при каждом шорохе.

Можно отвлечь их внимание, бросив в угол пустую бутылку, но, если она вдруг пролетает через освещенное пространство в их поле зрения,

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Рыбий глаз на тонком шланге - новейшее средство шпиона



Так он и будет ходить за мной, пока в его фонарике не сядут батарейки. А потом я его шлепну

Не успел я высунуть нос из тени, как перепугавшийся офицер нажал кнопку. Лови теперь эту ракету по всему Японскому морю

бравые солдаты пойдут не туда, где разбилась эта стеклотара, а туда, откуда она вылетела, то бишь прямо на вас. Замечательно.

Зачастую, услышав шорох за дверью, они не просто открывают ее, а с криком "Кто <beep> тут разлегся <beep>?!" вышибают ее одним мощным ударом. Так что, если вы не успели отойти от дверного проема, вам достанется по полной программе.

Радует еще одна мелочь. Охранник будет стрелять туда, где последний раз услышал шорох или увидел мелькнувшую тень, предоставляя вам возможность по-тихому переместиться в сторонку и пристукнуть его. Либо просто убраться с глаз долой.

Тени исчезают в тени

Ночь - знатное для культурно-изыскательных мероприятий, но ужасное для снятия скриншотов время. Раздумывая о том, чего в этой игре тебе больше хочется - красивых снимков или экшна, ты просто разрываешься на части между освещенными пространствами и густыми сочными тенями. Но, поскольку пройти игру все же хочется, чаще всего ночь побеждает день. Негоже кривить душой, баланс между ними создан изумительный. Редкие источники света создают ровно столько теней и освещенных участков, сколько нужно рядовому киллеру-тихушнику. Предметы мебели, на первый взгляд бессистемно расставленные в помещениях, на самом деле служат одной цели - помочь или помешать спрятаться.

Но самое главное - это то, *как* это все выглядит. Долгие месяцы работы и десятки залитых кофе и выброшенных на свалку клавиатур сделали свое дело. Тысячи отлично затекстурированных полигонов, так и рвущихся занять свои места, производят только благоприятное впечатление. Художники, скорее всего, получили заслуженные премии и удалились на длительный отдых, чтобы восполнить силы и чем-то зарядить свои опустошенные чрезмерными вспышками фантазии организмы.

Картинку в игре можно, с некоторыми допущениями, назвать идеальной. Да черт с ними, с допущениями. Графика выжимает из видеокарт все, вплоть до последнего герца и байта видеопамяти, и при этом она стоит того, чтобы о ней говорили с придыханием. Единственное, что помешало поставить "десятку" за картинку, - это довольно слабенький motion capture. Разработчики так гордятся тем, что они точно передают все движения персонажей, что придется стереть нимбы над их головами и опустить с небес на землю. Все было бы хорошо, если бы не скованные и неловкие движения Сэма при попытках уцепиться за что-нибудь, что находится не в верхней точке его прыжка. Он неуклюже подпрыгивает, руки идут вверх до упора, не замечая ничего на своем пути, и лишь на обратном ходу они вдруг случайно натыкаются на что-то, за что можно уцепиться. Господа хорошие, ну неужели было трудно разобраться с этим? Ведь во всех остальных случаях движения Фишера изумительно выверены и отточены.

Ну и вдогонку, раз уж речь зашла о недочетах. Мокрые предметы, независимо от того, из какого материала они сделаны, блестят настолько явно и подозрительно, что возникает впечатление, что их залакировали. Ну ладно, предположим, что костюм наш шпион выкрал у Бэтмена (все мы знаем, что мокрая резина замечательно блестит), но все остальное... Неестественно это выглядит, уж простите, милостивые государи. Нет в мире совершенства.

А еще в этой игре изумительные диалоги. Хорошо продуманные, зачастую очень остроумные, они помогают прочувствовать атмосферу:

- Мой друг целыми днями пропадает в салонах видеоигр, играет в какую-то игру под названием Prince of Persia.

- Говорят, крутая игра.

- Да, судя по всему, она станет игрой года...

В скромности нашим друзьям из Ubisoft не откажешь. Да что там диалоги, со всем остальным звуком дела тоже обстоят замечательно. Атмосфера. Это надо слышать.

На пенсию с чистыми руками

Лучшее оружие специального агента на службе у специального подразделения - скрытность. Сэм скрывался долго, целую вечность, поддерживая линейку игр. Абсолютно нового игра в жанр не принесла, все ходы разведаны, все фишки изучены. Куда дальше-то? Неужели есть что-то, не учтенное разработчиками? Террористов на век Сэма Фишера хватит, но, хватит ли у него упорства учиться и изобретать разные невиданные доселе штучки, покажет время. И, скорее всего, следующая версия игры.

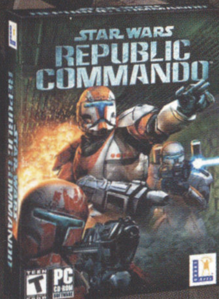
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 9.0
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	10	x 0,10	
Реализм	9	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Star Wars Republic Commando

Андрей ЩУР

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ



- Это будет честный бой или очередная охота на жуков, сэр?
- Все, что мы знаем, это то, что установить связь с колонией по-прежнему не удается и что в деле может быть замешан ксеноморф.
- Извините, сэр, что?
- Ксеноморф.
- Хадсон, это охота на жуков.

К/ф "Чужие"

Жанр Tactical FPS **Издатель** LucasArts **Разработчик** LucasArts **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 2 CD
Сайт www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

За более чем пятнадцать лет в индустрии компьютерных игр, вселенная Star Wars успела показать себя со всех сторон и ракурсов. Стратегии, ролевухи, экшны, аркады, симуляторы - множество названий, множество хитов, как, впрочем, и провалов, и середнячков, классифицируемых в духе "ни то ни се". Action-жанру на этом фоне повезло - он стоит чуть выше своих собратьев благодаря звездной серии шутеров Dark Forces, мутировавших чуть позже в Jedi Knight. И даже относительно недавно засветившийся кривенький Star Wars Battlefront практически не портит благостной картины, сложившейся в сознании игрока: экшн на тему "Звездных войн" - качественный и интересный экшн. И Star Wars Republic Comman-do, герой нынешнего рассказа, оправдывает данное утверждение на все 120 процентов.

Эту игру можно называть возвращением к истокам, римейком первых Dark Forces, "новой струей" - ее вообще можно называть как угодно, главное - донести основную идею: после долгих и безуспешных попыток Lucas Arts наконец-таки удалось сделать игру, которая базируется на событиях первого и второго эпизодов и при этом является хитом. Republic Commando дает весомый ответ на вполне закономерный вопрос, возникавший при просмотре Phantom Menace и Attack of the Clones: чем, черт побери, занимались все эти клоны, пока джедаи в очередной раз спасали Галактику? Как и следовало ожидать, клоны занимались тем же самым.

Copy/Paste

С самого начала игра демонстрирует свою непохожесть на продукты с брендом Star Wars, виданные доселе: вместо уплывающих вглубь космоса строк - подчеркнуто функциональное меню, вместо музыки Джона Вильямса - хоровые песнопения в духе Gregorian, только более мрачные. Вместо постоянных намеков на таинственную Силу - милитаристический стиль, призванный продемонстрировать не занятные приключения фокусников с лазерными указками, а четко спланированные операции, проведенные простыми солдатами армии Республики.

Впрочем, тут я душой, конечно, покривил: простыми главгероев назвать не получается. Ибо речь в SWRC идет про отряд специально выращенных клонов, отличающихся специфической строевой и физической подготовкой, а также специализацией: все они являются коммандосами, т.е. предназначены для выполнения особо сложных и опасных заданий.

Всего в отряде четыре персонажа, но события в игре мы видим от лица только одного из них - естест-

Star Wars Republic Commando

Позывной 38
Имя Boss

Командир отряда. Обладает непререкаемым авторитетом у своих подчиненных благодаря профессионализму и умелому руководству. Решителен в действиях, но рассудителен. В суждениях не лишен определенной доли сарказма, что, впрочем, не отражается на его подчинении приказам командования. Способен проявлять инициативу в трудных ситуациях.

Позывной 40
Имя Fixer

Главный помощник командира отделения. Всегда собран, сдержан в оценках, четко следует указаниям, прямодушен. Одним словом, "настоящий солдат". Вовремя прекращает словесные пикировки Шестьдесят-Второго и Ноль-Седьмого, не давая им забивать канал связи во время важных событий. Основная специализация в команде: взлом (или "взрез", как говорят на Татуине) электронных замков для тихого проникновения в запертые помещения.

Позывной 62
Имя Scorch

Главный балагур в команде. Чаще других забивает канал связи замечаниями и комментариями, не относящимися к выполняемому заданию. Самый неустойчивый в психологическом отношении типаж. Прекрасный эксперт по взрывчатке, подрывным работам и разминированию целей.

Позывной 07
Имя Sev

Крайне ярко выраженный антисоциальный тип характера. Считает самым интересным в жизни охоту, а именно выслеживание и уничтожение цели. Тип и характер цели при этом роли не играют. Из оружия предпочитает снайперскую винтовку и тяжелый армейский нож. Иногда брошенные невзначай Ноль-Седьмым кровожадные фразы заставляют Шестьдесят-Второго нервничать. И его можно понять.

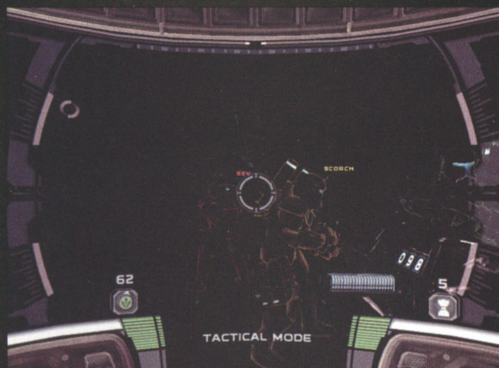
венно, командира подразделения. Все персонажи, как и полагается клонам, имен в нормальном понимании этого слова не имеют, только номера. Однако каждый из героев носит кроме официального позывного еще и неофициальный, используемый напарниками: главный персонаж 38 (в быту "Boss"), подрывник 62 ("Scorch"), специалист по взлому 40 ("Fixer") и снайпер 07 ("Sev").

Такое внимание к членам команды игрока неспроста: Republic Commando - это не просто шутер, это, прежде всего, тактический шутер, в котором грамотное управление вашими подопечными играет роль не меньшую, чем стрейф и стрельба. Разработчики пошли на по-своему хороший, но никак не ожидаемый ход: они привнесли в абсолютно сказочную и нереальную вселенную всю серьезность тактики и стратегии ведения боя, применяемых современным спецназом. И результат, доложу я вам, вышел великолепный.

Первый пошел!

Даже без тактической составляющей SWRC была бы хорошим красивым шутером, но именно система управления подопечными выдвигает игру из ранга "хороших" в ранг "лучших". Итак, вот как это выглядит на практике: представьте себе группу оперативников из Raven Shield, но одетых в модифицированные клоновские бронескафандры и помещенных в антураж Halo с его переходами от чисто "ближнего боя" внутри помещений к развернутым баталиям на открытом воздухе. Представили? А теперь вооружите главгероя не только верным бластером, но и возможностью отдачи быстрых команд напарникам. Команды эти бывают двух типов: по перемещению и по действию. Команд перемещения три: выдвигаться вперед и атаковать; двигаться за командиром; держать указанную позицию. Используются при этом всего три клавиши, благоразум-

Star Wars Republic Commando



Так напарников видно в абсолютной темноте

А вот так в режиме ночного видения

Световой маяк на земле - указанная мной точка, которую должны защищать спецназовцы

но "посаженные" на F1, F2 и F3, так что самые часто используемые кнопки вокруг стандартного WSAD'а остаются свободными для других функций.

Команды "по действию" - это гораздо более интересная штука. Выглядит она следующим образом: в процессе прохождения уровня вы повсюду можете встретить "активные" объекты, с которыми можно совершить какое-нибудь определенное действие. Например, какая-нибудь бочка, стоящая в коридоре, может подсвечиваться особым значком с прицелом: это означает, что если на нее навестись и нажать "Use", то один из членов команды тут же займет за ней позицию, достанет снайперское ружье и начнет контролировать сектор, отстреливая любого противника в зоне видимости. Аналогично встречаются препятствия со значками гранаты или гранатомета - занявшие эти позиции напарники используют соответствующее оружие.

Но активные объекты не исчерпываются только препятствиями. Любая дверь, панель управления, мина на полу, обломки, загромождающие проход, капсула, выпускающая на свет отряд дроидов, медицинская установка с бактой, восполняющая жизнь, - все они являются активными объектами, подразумевающими подрыв, взлом или использование. Что хорошо в данной ситуации - практически все активные объекты можно использовать самому. Например, ситуация: ворвавшись в комнату, можно быстро приказать напарникам занять подсвеченные огневые позиции и, пока подопечные будут отбивать атаку противника, самому подбежать к заблокированному проходу, заложить взрывчатку, отбежать и активировать ее. Но в то же время можно двоим дать задание занять позиции, одного отослать закладывать взрывчатку, а самому помогать отбиваться от наседающих дроидов. Свобода выбора, свобода маневра - очень важная составляющая часть SWRC.

Втроем одного геонозианца-огнеметчика вынести не составляет никакого труда. Вот что значит вовремя расставить людей на позиции

Папа, покажи, как клоники бегают

Конечно, никакого толкового управления отрядом не вышло бы, будь в игре тупые боты. Слава богу, таковых в SWRC замечено не было. Наоборот, выглядят наши напарники просто отлично. Такой крепкий сплав грамотного поведенческого алгоритма, отличных анимаций движения и шикарно прописанных характеров раньше встречался разве что в Full Spectrum Warrior. Игра предоставляет редкий случай почувствовать себя в компании не с редкостными дуболомами, но с очень индивидуализированными ботами, уступающими тебе в классе как раз настолько, чтобы ты мог называть себя их командиром. Компьютерные подчиненные сами, без всякого напоминания, используют любые выступы и препятствия, чтобы получить хоть какое-то укрытие от вражеского огня. Они предупреждают о появившейся опасности, отходят для перезарядки оружия и даже после приказа атаковать противника просто так, в открытую, на него не полезут.

Добавьте к этому шикарный треп по каналу связи, так объемно выписы-

Встречающиеся иногда станковые турели могут оказаться отличным подспорьем. Если перед этим из них удастся выбить вражину

ГОЛОС ТРИДЦАТЬ-ВОСЬМОГО

Любопытный факт: главного героя в игре озвучил сам актер Тэмуэра Моррисон (Temuera Morrison), сыгравший в Star Wars прообраз всех клонов - наемника Джанго Фетта. Озвучил он только главгероя, но не его подчиненных, которые, хоть и являются аналогичными копиями, разговаривают в игре несколько иными голосами. А было бы интересно, наверное, послушать, как члены отряда, обладающие такими разными характерами, общаются между собой оттенками одного и того же голоса...

вающий характер каждого из членов команды. Шестьдесят-Второй, ворчащий при закладке взрывпакета: "Хммм... Красный-красный-зеленый или красный-зеленый-красный?.." тут же подпадает под сарказм Ноль-Седьмого: "Пфс! И этот клон называет себя экспертом по взрывчатке!" На что Сороковой моментально реагирует своим официозным: "Заткнитесь вы оба! Командир, что дальше?" Или вот, например, после уничтожения отряда противника, пока ты стоишь у ближайшего медблока и подлечиваешься, можно услышать за спиной выстрел из бластера, разворачиваешься и выясняешь: Ноль-Седьмой, попинав тело кого-то из дохлых трандошан, выпустил ему контрольный в голову. Шестьдесят-Второй реагирует озадаченным: "Но и так уже был мертвый!" И Ноль-Седьмой беспечно отвечает "Зато теперь наверняка!"

Такие словесные перепалки сопутствуют всему прохождению игры и дают очень мощный эффект погружения. Конечно, при условии, что вы неплохо понимаете английский и можете оценить большинство шуток.

Где мой верный бластер?

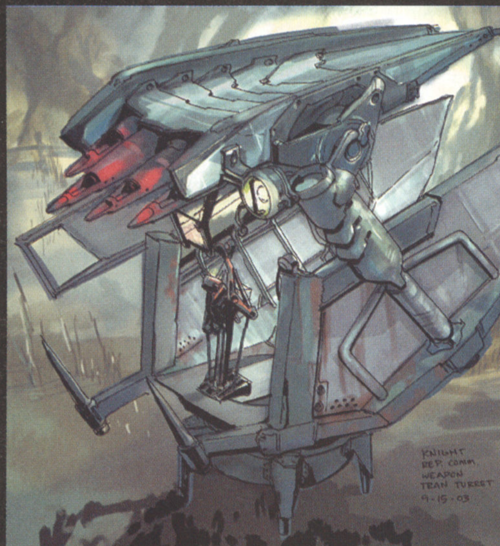
Самое забавное, при столь ощутимом упоре на тактику игра остается шутером, не дающим расслабиться ни на секунду. Управление отрядом ни в коей мере не убавляет тот адреналин, который вырабатывается, когда ты выскакиваешь из-за угла коридора первым и натыкаешься на пробегающее мимо стадо из 8-10 дроидов, которое сопровождается двумя дроидеками, а то и тремя тяжелыми боевыми роботами. И таких моментов, подразумевающих бешеные пляски с бластером наперевес, в игре встречается немало.

Кстати о бластере, то бишь игровом арсенале. Разработчики попытались и здесь добавить хоть какой-то элемент реализма, имеющий своей целью объяснить, каким образом персонаж игрока умудряется таскать на себе большое количество видов оружия. В ход пошла "модульная" система, т.е. основным у персонажа игрока считается скорострельный бластер, на который могут "насаживаться" удлинитель ствола, превращающий автомат в снайперскую винтовку, или специальный "надствольник", превращающий в гранатомет соответственно. Кроме того, главгерой может таскать с собой еще одно оружие, подобранное при прохождении уровней: это может быть трандошанский пистолет-пулемет, огнемет инсектоидов-геонозианцев или арбалет вуки - все зависит только от ваших предпочтений. Дополняют картину стандартный пистолет с автоматически заряжающейся батареей и гранаты нескольких типов: обычные, липучки с детектором движения, электромагнитные (эффективны против роботов) и ослепляющие (сугубо против живых целей).

На мой взгляд, такая система оказалась даже оптимальнее нынешнего стандарта Halo со всего двумя доступными одновременно "стволами": по крайней мере, не приходится носиться по уровню взад-вперед, чтобы выкинуть ракетницу с закончившимися зарядами и подобрать понадобившуюся "снайперку".

Кровь трандошанина на визоре стирается "дворником" - кр-р-расиво!

Star Wars Republic Commando



Художества дяди Лукаса

Про графику SWRC можно долго щебетать соловьем R2D2. Эта игра не пытается применять бамп на всем, чем попало, но зато по подбору цветов, по разнообразию и гармонии сочетаний она великолепна - огромная школа Lucas Arts, выпестованная почти тремя десятилетиями, чувствуется в полной мере. Всего в игре три большие кампании: на Геонозисе, на брошенном космическом корабле Республики и на Кашиике. Каждая локация имеет свои неоспоримые достоинства, но за Кашиик художникам надо без всяких размышлений и рассуждений давать медаль - настолько живописной получилась у них древесная столица родной планеты вуки. Кстати, небольшой спойлер: события в игре, происходящие на Кашиике, тесно сочетаются с еще не вышедшим на экран третьим эпизодом. И вполне возможно, что в самом фильме будет какая-нибудь ремарка на действия, выполняемые подразделением коммандосов в SWRC.

А вот за что художникам и дизайнерам игры надо давать орден Республики и ставить памятник в бронзе, так это за эффекты, связанные с визором главгероя. В кои-то веки можно ярко почувствовать, что игрока от окружающего игрового мира действительно отделяет стекло шлема, а не что-то метафорическое: под дождем на экран падают капли, которые несколько секунд остаются дрожащими сгустками влаги, пока их не сотрет полоска автоматического "дворника", периодически пробегающего по стеклу. Если в горячке боя энергетический щит главперса вдруг "подыхает", то после выстрела врага на стекле может образоваться опасная вмятина от попавшего заряда. Но самым потрясающим эффектом оказались брызги зеленой крови или фиолетового раствора, которые обильно плюхаются на экран, если вы уничтожили смачным хуком или выстрелом в упор живого или электронного противника. Выглядит это всегда очень неожиданно и очень брутально.

И еще. В SWRC оказался один из самых красивых из виденных мной режимов ночного видения. Жаль только, что применять его приходилось всего несколько раз.

Замыкая круг

Star Wars Republic Commando оказался хитом в полном смысле этого слова. Крепко сбитая сюжетная линия, нестандартный и интересный новыми решениями геймплей, отличный AI, огромная работа по визуальному оформлению - все это дало великолепный игровой результат. И не важно, являетесь ли вы закоренелым фанатом вселенной Star Wars или ничего не знаете о ней. SWRC просто берет вас за грудки и не отпускает на протяжении всех часов игры (а их может быть до полутора десятков), пока крейсер сепаратистов не разлетится в последнем финальном взрыве, а клоны-спецназовцы не отправятся на челноке домой.

Что же до проколов… да, я, наверное, могу назвать один - мультиплеер. Стандартные типы игры, не слишком впечатляющие карты, и главное - никакого кооператива, о необходимости которого после столь захватывающей командной игры в сингле хочется орать дурным голосом почище вуки. Мультиплеер в SWRC выполнен явно как довесок, без которого на рынок сегодня не выходит ни один уважающий себя продукт класса AAA. Но это единственный заметный недостаток игры, который по большому счету не так уж и важен: чисто мультиплеерных игр на рынке и так предостаточно, а вот таких, которые предлагали бы игроку интересное приключение, считанные единицы. И Star Wars Republic Commando можно причислить к ним без всяких сомнений.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 8.8
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Дизайн	8	x 0,20	
Ценность для жанра	10	x 0,10	

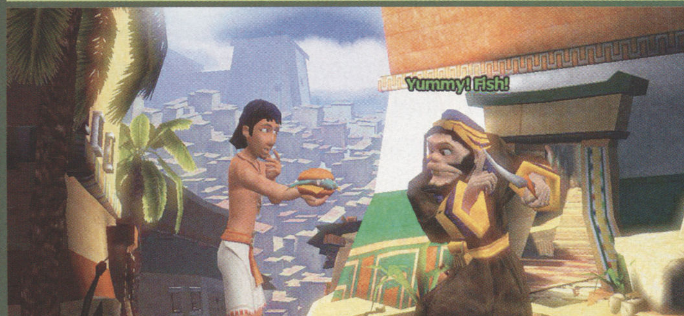
Готовьтесь, сейчас бумкнет!

Я предупреждал!

Павшего товарища можно вернуть к жизни специальным "впрыскивателем" бакты, главное - самому в это время копытца не откинуть

Ankh

Жанр Adventure **Издатель** BHV **Разработчик** Deck 13 Interactive
Дата выхода Сентябрь 2005 **Сайт** www.deck13.com/english/index.html



Молодой человек! Что вы таки сделали с несчастной рыбой!?

Пока одни разработчики ночи напролет ломают голову над сюжетом и особенностями геймплея своих еще не созданных шедевров, другие ищут вдохновение в хорошо забытом старом. Ведь кто, к примеру, сейчас помнит, что семь лет назад на 32-х битной платформе Acorn была выпущена одна очень неплохая (как говорят) рисованная адвентюра Ankh - The Tales of Mystery, посвященная древнеегипетскому житью-бытью? Наверное, таких счастливчиков наберется немного, и, если слухи насчет достоинств старой игры не врут, то идею девелоперов из Deck 13 Interactive о реинкарнации Ankh можно считать вполне удачной.

Естественно, римейк будет отвечать всем веяниям времени. Так, одной из отличительных особенностей новой адвентюры станет трехмерная графика, та самая, которая покорила наши сердца в The Westerner. Конечно, пока представленная на суд картинка еще явно сыровата, но к сентябрю (предполагаемая дата релиза) все может измениться.

Поскольку в наших собственных и прилегающих к редакции рядах не нашлось счастливчика знакомого с Acorn'овским оригиналом, то про сюжет игры нам пока известно немногое. Главный герой, египетский юноша по имени Ассил (Assil), с целью хорошенько повеселиться в компании друзей, украл ключ от Великой пирамиды. Зачем для хорошей вечеринки нужны мумии и прочие хранящиеся в пирамидах древности, лучше даже и не думать, но в результате на следующее после загула утро наш герой приобрел не только солидное похмелье, а и самое настоящее проклятие, со всеми вытекающими из него неприятными последствиями (подробности умалчиваются). В дебете жизненного баланса оказался таинственный артефакт (Анкх), девушка с весьма своенравным характером и маячащее на горизонте приключение... Глядя на скрины, создается впечатление, что такая классическая сюжетная завязка будет сдобрена изрядной порцией юмора, и что из всего этого может получиться этакий очень даже неплохой древнеегипетский вариант The Westerner. А может и не получиться... Как сказал поэт: "Орешек этот мне не по зубам: лишь ты, о время, тут поможешь нам!". На этом позвольте пока поставить точку.

Посмотрите на стену! Это же постер "Нави"! Точно, третье тысячелетие до нашей эры, июньский номер, первый арт к Tomb Raider

Lascaux Project

Александр ВАСНЕВ

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Kheops Studio
Дата выхода Лето 2005 **Сайт** www.kheopsstudio.fr

Чем-то все это немного напоминает Syberia. Может, нам и мамонты встретятся?

Без малого полгода прошло с тех пор, как французская компания Kheops Studio выпустила в свет свою последнюю на сегодняшний день адвентюру. Return to Mysterious Island получилась игрой более чем достойной, а потому все поклонники жанра стали с нетерпением ждать новых проектов от талантливых девелоперов. Французы решили не обманывать ожиданий публики, и анонсировали сразу два. Правда, подробности нам последовали только в конце марта, когда "хеопсы" приоткрыли завесу над одним из своих новых детищ (о втором пока известно лишь то, что по духу он будет очень близок к RtMI).

Lascaux Project (адвентюра с видом от первого лица) будет посвящена тем древним временам, когда самыми разумными на нашей планете были кроманьонцы. Причем, по уверениям создателей, нас ждет такое прошлое, каким оно было на самом деле, без всяких там Флинстоунов и Жерара Депардье в звериной шкуре.

Главный герой - молодой охотник Арок, вдохновившись силой искусства, решил променять верное копье на кисть художника (или чем там пользовались древние живописцы). Но смена профориентации в те времена была делом нелегким, а потому нам придется не единожды применить смекалку, прежде чем местный гений наскальной живописи Клем согласится взять парня в ученики и разрешит ему поучаствовать в росписи пещеры Ласко. Последняя, между прочим, существует на самом деле и располагается во Франции неподалеку от городка Монтиньяк (тамошняя граффити была сделана еще 15 000 лет до н.э.).

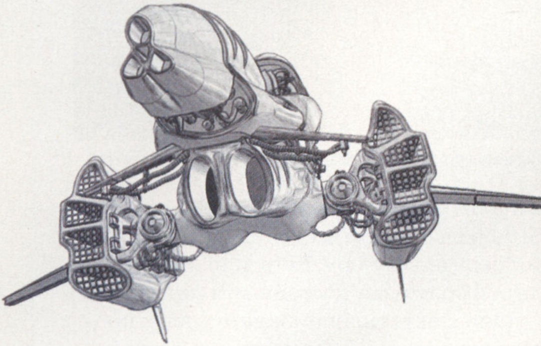
Французская версия игры выйдет в свет ближайшим летом, и мы верим, что наши издатели (кто сказал пираты?) не проморгают ее. Может это будет и не лучшая адвентюра года (все-таки Dreamfall и Still Life со счетов сбрасывать не стоит), но, что лучшая адвентюра лета - вполне возможно.

Кстати, рисунки животных в пещере были в натуральную величину. Доисторический реализм, однако

РЕКА В НЕБО

Машиной можешь ты не быть,
Но человеком быть обязан.
4-й закон закон робототехники

Равнодушное время жидким гелием утекает в неведомые прорехи мироздания. Казалось бы, вот-вот, ну только что, да буквально вчера - ан нет, годик минул, испарился, словно капля росы июльским утром. Скотина. Впрочем, лить слезы - пустое. Даже не потому, что бесполезно. Отнюдь. В самом беспросветном мраке всегда отыщется пара лучиков света. Для нас же, хронических оптимистов, уныние - категория из разряда теоретических. Мол, испарился - и черт с ним. Зато скоро выйдут вторые "Механоиды"!



Сложно сказать, какие функции в игре будет выполнять сей бункер, но изменения в дизайне (в сравнении с первой частью) весьма заметны

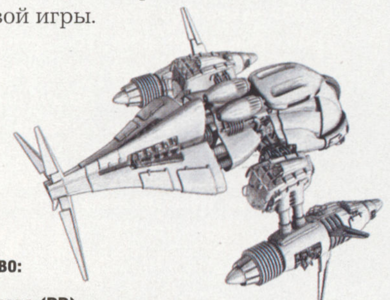
На тех из вас, кому наши радости чужды, мы не в обиде. Имеете, как говорится, право. Хотя все равно не правы. Первая игра серии была замечательной! С недостатками, коих было изрядное количество, но очень атмосферной. Пресловутый "эффект погружения" в ней можно было черпать роторным экскаватором. В особо крупных размерах. Творцы из SKYRIVER Studios действительно создали мир. Мир, наполненный жизнью, мир, в который можно было уйти по самую шизофрению - на самом деле почувствовать себя кем-то иным, не таким как в RL (Real Life - для тех, кто). И, выйдя из него, посмотреть на окружающую нас действительность пусть совсем чуть-чуть, но другим взглядом. Более заинтересованным, что ли...

Мы очень-очень надеемся, что "Механоиды 2", избавившись от досадных различностей, не помертвеют. Но дабы наша надежда не страдала от излишней виртуальности оснований для, решили слегка ее подкормить вкусными и питательными фактами. И, разумеется, самыми свежими и без каких бы то ни было консервантов. Непосредственно от производителей.

Навигатор игрового мира: **Здравствуйте на той стороне! Да пусть никогда не остынут ваши реакторы! И позвольте полюбопытствовать: с чего началась SKYRIVER Studios и кто стоял у истоков студии?**

SKYRIVER: И вам того же! Что же касается наших истоков (мы ведь хоть и небесная, но река), то сначала была небольшая группа единомышленников с идеей создания игры. Программист написал небольшую демку. Появился гейм-дизайнер и написал для демки сюжет. Потом пришел художник и добавил в демку графики. Так появился наш первый проект и три лидера, которые основали студию, и на которых сейчас держится большая часть работы.

Над "Механоидами" мы работали долго. В начале - на энтузиазме. Геймдизайнер вообще жил в соседней области, и общаться было сложно. Потом наш проект стал коммерческим, и начались еще более суровые трудовые будни. Сейчас у нас достаточно большая команда. Более двадцати человек. И мы делаем продолжение нашей первой игры.

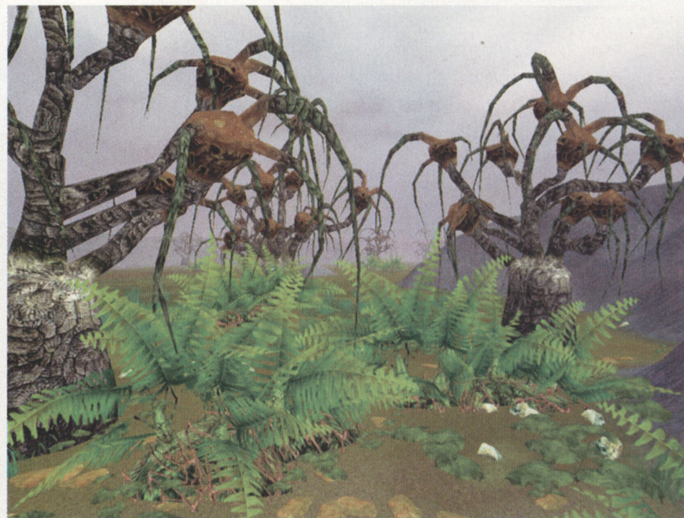


Слева направо:

Анна Медведева (PR)
Павел Мухамедзянов (дизайнер уровней)
Максим Скуратов (программист)
Виктор Епишин (3D-графика)
Игорь Емельяненко (3D-графика)
Валерий Воронин (общее руководство, программирование)
Сергей Проскурин (3D-графика)
Павел Ширыкалов (3D-графика)
Юлия Воронина (менеджер)
Сергей Сыресин (программист)
Булат Даутов (геймдизайнер)

Механоиды 2

Дизайн локации вполне боевой.


Какая трава, такие и деревья

***НИМ:* Кто является отцом мира Полигона? И какие иные миры (книжные, киношные, игровые) вдохновили его на создание собственного?**

SR: Отцом мира Полигона можно назвать нашего гейм-дизайнера Даутова Булата. Потому как прямых аналогов, вдохновивших на создание этого мира, нет. Существует множество произведений, в которых рассматривается развитие искусственного интеллекта без помощи человека. Но если говорить о сюжете, где робот осознает себя как личность и верит, что Боги (так он называет своих создателей-людей) вернутся за ним, то он, например, встречается в книге русского фантаста Андрея Ливадного "Свидание с богом".

***НИМ:* Как бы вы сами определили жанр "Механоидов"? И какая из составляющих, на ваш взгляд, определяющая?**

SR: Каждый раз, когда мы пытаемся вместить "Механоиды" в жанровые рамки, привычные определения начинают трещать по швам. Вообще, такая проблема характерна для современных игр. Можно сказать, что "Механоиды" - это футуросимулятор. Но, на самом деле, это экшн-симулятор жизни боевой машины в механическом социуме. Ключевым моментом является то, что игрока окружает социум механоидов, который находится в непрерывном движении.

***НИМ:* Насколько велик, по вашим ощущениям, интерес к игре в широких играющих массах? Существует ли "механоид"-коммьюнити и если да, то что вы можете о нем сказать?**

SR: Игра нашла свою аудиторию, пусть и не такую большую, как, например, проекты по известным фильмам. И мы гордимся тем, какие замечательные, умные и креативные игроки есть среди поклонников "Механоидов". Можно сказать, что это игра не для всех, но те, кто играют, остаются в мире Полигона-4 надолго.

"Механоиды" произвели настоящий бум среди поклонников элитоподобных игр. К нам даже поступали такие отклики от людей, чьи жены жаловались, что они стали пропадать на работе, потому что играют в "Механоидов" в конце рабочего дня.

"Механоид"-коммьюнити на данный момент представляет собой форум на нашем сайте. Здесь обсуждаются все вопросы, касающиеся игры. Также на форуме есть раздел "Творчество", в котором поклонники игры пишут свои рассказы, и даже серии рассказов, по мотивам истории этого мира.

***НИМ:* Планируются ли (а, может, уже и состоялись) какие-нибудь зарубежные релизы "Механоидов"?**

SR: "Механоиды" были изданы за рубежом. Игроки в Эстонии, Чехии, Венгрии, Испании, Франции и Португалии уже успели вкусить атмосферу мира Полигона.

***НИМ:* Когда начались работы над продолжением первой части, и на какой стадии они сейчас находятся?**

SR: Сразу после выхода первой части мы стали получать отклики от игроков с предложениями, замечаниями и пожеланиями по проекту. У нас

Судя по всему, это было (является?) танком

накопилось много интересных идей и фич. Пожалуй, именно поэтому мы и решили делать сиквел. Официально приступили к разработке "Механоидов 2" 1 октября 2004 года. Сейчас проект находится на этапе пре-альфы.

НИМ: Что вы можете сказать о парке глайдеров, планирующимся к реализации во второй части? Какие из старых моделей сохранятся и сколько будет добавлено новых?

SR: Практически все старые модели глайдеров будут присутствовать в игре. Парк глайдеров пополнится несколькими новыми машинами. Они представляют собой уникальный синтез технологий Создателей и Арлингов в комплексе с последними разработками Супера. Новые модели имеют оптимальные характеристики, которые удовлетворят потребности, как опытного торговца, так и бесстрашного воина.

НИМ: Боевые действия между различными кланами механоидов в первой части напоминали скорее избиение нежели сражения. Изменится ли что-нибудь в сиквеле?

SR: Безусловно. Ведется работа по созданию нового AI, который позволит механоидам в группе действовать сообща. Также изменится динамика глайдеров, чтобы тактика боя стала разнообразнее.

НИМ: Судя по описаниям фич, ожидающихся во "второй серии", игроки смогут создавать собственные кланы и далее развивать их. Как это будет выглядеть на практике? Какие изменения произойдут с системой рейтингов?

SR: Формирование клана может происходить разными путями, ведь каждый механоид - личность, и вовсе необязательно захочет присоединиться к клану игрока. Для того, чтобы он поменял свое мнение, в вашем распоряжении будут различные средства. А прямым показателем могущества клана станет количество зданий, подконтрольных ему: слабый клан просто не в состоянии удерживать несколько важных строений. Мы не будем раскрывать всех деталей, чтобы не лишать игроков радости исследования.

Утро туманное, утро седое...

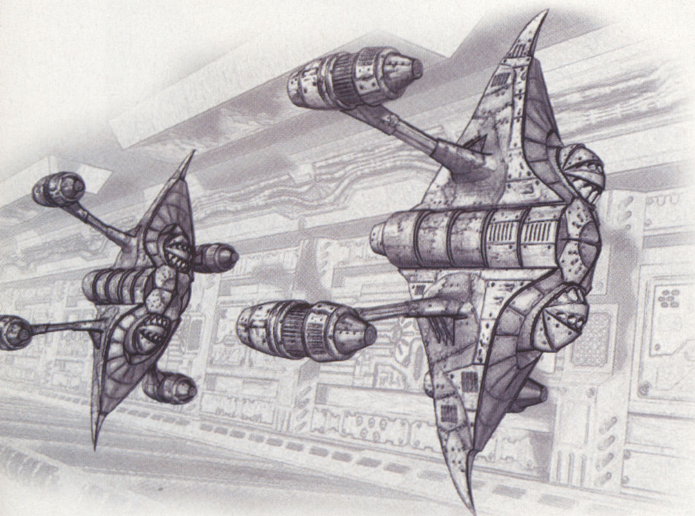
Система рейтингов претерпит серьезные изменения. Будет реализовано три вида рейтинга: торговый, курьерский и боевой, каждый из которых по-разному влияет на различные аспекты взаимодействия игрока с окружающими его механоидами и кланами.

НИМ: Произойдут ли какие-нибудь изменения в технической оснастке механоидов? Что вы можете сказать о боевом арсенале, броне, прочих "роботовнутренностях"?

SR: Конечно. Система оборудования механоидов изменит свой принцип. Баланс в продолжении будет совершенно иным. Уйдут непонятные стандарты. Система оснастки станет более наглядной и удобной. Вооружение также претерпит изменения и станет более разнообразным. Также, появится возможность апгрейдить оборудование. В совокупности, система будет интереснее, появится больше возможностей по прокачке глайдера.

НИМ: Планируете ли вы вносить изменения в торговлю?

SR: Как и было анонсировано, в торговой системе будет реализована возможность торговать обломками и сырьем. Это расширит возможности накопления и вложения энергетических кристаллов, а также заметно разнообразит экономический аспект игры. Общая концепция торговли также претерпит значительные изменения.



НИМ: Что вы можете сказать о внутриигровом общении и о квестах?

SR: В "Механоидах 2" помимо сюжетных квестов, появятся генерируемые. Они станут разнообразнее, по сравнению с первой частью. В сиквеле больше внимания уделено сюжету, поэтому тщательно проработаны сюжетные квесты, которые захватывают и интригуют.

НИМ: Какой графический движок будет использоваться во второй части?

SR: Модифицированный движок первых "Механоидов". Основные отличия: улучшенное отображение открытых пространств, поддержка подземных секторов и пещер, обновленные эффекты, переработанный звуковой движок.

НИМ: Может быть, вы хотите отдельно упомянуть о каких-нибудь интересных новых фичах, которых не было в первой части и которые появятся во второй?

SR: Хотелось бы отметить появление турниров механоидов на мини-локациях, созданных в виртуале специально для проведения схваток один на один.

НИМ: Что бы вы сказали об идее ввести в игру механоидов женского пола, разрешить механоидам заводить семьи, растить детей и вообще создать симулятор жизни механоидов?

SR: Сейчас у механоидов нет полового признака. И делать некое подобие механических Sims, пожалуй, не имеет смысла. Это может быть лишь пародийный проект для истинных фанатов.

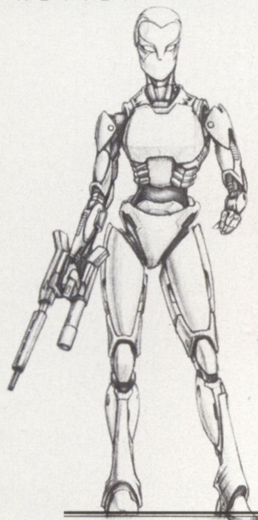
НИМ: Наиэнергетичнейшее вам спасибо в самых-самых энергокристаллах, и чтобы ваши творческие пушки никогда не знали промаха!

SR: Мы над этим работаем.

Интервью подготовили:
Rifle** и **Кшаду

Паркан 2

Владимир ВЕСЕЛОВ



И НА ВАШУ УЛИЦУ ПРИДЕТ ПРАЗДНИК

Невозможно дважды войти в одну и ту же реку.
Старинная мудрость
Если умеешь быстро бегать, то можно.
Комментарий Ивана Жилина

Жанр Космический симулятор/FPS/RPG с элементами стратегии **Издатель** 1С **Разработчик** Никита **Дата выхода** II квартал 2005 **Сайт** www.parkan.ru

В игровой индустрии прогресс приводит к неприятному следствию: продолжения качественных игр оказываются как бы лишенными корней. Возьмем, к примеру, литературу. Наши предки начинали знакомство с трилогией Дюма-отца с "Трех мушкетеров", потом читали "Двадцать лет спустя", и только после этого приступали к "Виконту де Бражелону". И ничто не мешает нынешнему поколению проделать тот же путь. Но трудно представить, что молодежь начнет знакомство, скажем, с сериалом The Elder Scrolls с первой, или даже со второй части. Эти прекрасные игры безнадежно устарели и у нынешнего поколения игроков вызовут лишь снисходительную усмешку.

Как мне кажется, авторы "Паркан 2" нашли весьма оригинальное решение этой проблемы.

"Паркан" умер, да здравствует "Паркан"!

Игра начинается ровно в тот момент, на котором финишировала первая часть. Ролик на движке демонстрирует финальную битву, взрыв космической станции "Аргус" и гибель крейсера "Паркан". Потом рассказывается о дальнейшей судьбе главного героя (он уцелел при взрыве и был подобран в бессознательном состоянии патрульным кораблем).

Пока все стандартно, далее можно было бы ожидать новых приключений полюбившегося протагониста. И новые приключения воспоследуют, но проходить они будут в старом мире и даже в старом времени. Обставлено это так: сектор Лентис, в котором проходило действие первой части, оказался наглухо заблокированным для любого проникновения извне, даже связаться с его обитателями стало невозможно. Выход был один, вернуть пилота "Паркана" в прошлое, чтобы он там завершил то, что не сделал в первой части. По счастью соответствующая технология как раз была изобретена новинцами, хотя не было полной уверенности, что их машинка сработает так, как нужно. Три добровольца, на которых ставились эксперименты, сгинули без следа, четвертым будете вы...

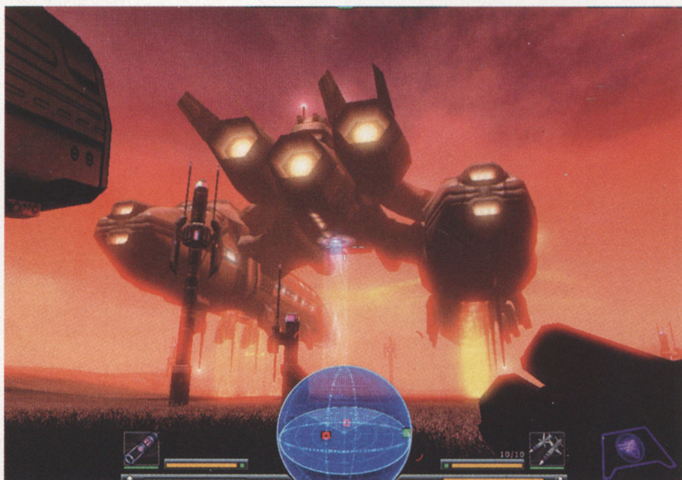
Со времен первого Homeworld'а разработчики соревнуются, кто сделает космос более красивым. На данный момент "Паркан" явно опережает конкурентов

Что же дает нам этот трюк с машиной времени? Если вы играли в первую часть или, даже, являетесь фанатом "Паркана", все прекрасно. Вы попадаете в хорошо известный вам мир, но в нем вас ждут совершенно новые приключения. Конечно, мир этот стал несколько иным, более красивым, более живым, более, если можно так выразиться, интерактивным. Кое-что претерпело изменения, что-то добавлено, что-то убрано, но основа все та же.

Те же, кто в глаза не видел первой серии, ничего не теряют (точнее, теряют, но не так уж и много). Они могут начать знакомство с легендарной вселенной "Паркана" со второй части, не чувствуя себя в чем-то ущемленными. Историю мира, сложные взаимоотношения между кланами, и прочие важные вещи они узнают, извините за каламбур, играючи.

Авторитетно заявляю, что это было сделано до выхода третьего DOOM'а

Статика скриншота не дает полного представления о том, насколько красив этот мир. Тут ведь все живое, все дышит, все издает звуки



Модели кораблей можно рассматривать долго-долго. И не надоедает, потому как все время обнаруживаешь что-то новое

Надо бы еще поговорить о прекрасной графике, но что-то и на релиз оставить нужно. Так что свои восторги я вынес в подписи к скриншотам. Теперь же стоит поведать о сути игры, наиболее полезно это будет новому поколению, не знакомому с первой частью.

О чем речь?

После долгих раздумий, я определил жанр игры, как "Космосим/FPS/RPG с элементами стратегии". Но можно сказать, что это "RPG/FPS/космосим с элементами стратегии". Или даже "Менеджер + FPS + RPG + Космосим". Дело в том, что жаровую принадлежность тут определяют пристрастия и навыки игрока. Пойдем по пунктам.

Вы встречаете в космосе неприятельский корабль. Если вы ветеран космических баталий, то начинаете смертельный танец, обмениваясь залпами бортовых орудий и лазеров, выпуская ракеты и уклоняясь от ракет противника. Разработчики сделали все возможное, чтобы вести этот бой было удобно и интересно (кстати, корабль может стрейфиться по двум осям: вправо-влево и вверх-вниз).

Ну а если до сих пор вы играли только в шутеры, и добавление третьего измерения не столько помогает, сколько мешает вам? Нет проблем! Сближаетесь с супостатом, стыкуетесь с ним (это делается на автомате), проникаете на вражеский корабль и вступаете в бой с экипажем. Тут тоже все сделано на уровне: противники в меру умны, интерьеры в меру запутаны, а победа отнюдь не очевидна.

Несколько труднее придется чистым любителям стратегий. Поначалу они вынуждены выступать в непривычной для себя роли одиночного бойца, но через некоторое время смогут разжиться дронами (это небольшие беспилотные космические корабли, которые перевозятся в ангарах вашего космолета). Обзаведясь полным комплектом из шести дронов, вы вообще можете смотреть на бой со стороны, изредка отдавая команды подчиненным. Для боя на планетах тоже предусмотрена техника (так называемые "варботы"), причем она бывает сухопутной (типа танков) и летающей (типа штурмовиков).

Возможность проходить игру в наиболее привычном для вас стиле, это, так сказать, свобода первого порядка. Но ей все не ограничивается.

Свобода второго порядка

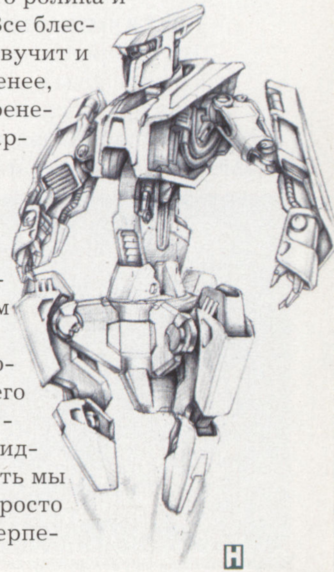
Разработчики твердят, что сюжет нелинеен, но я бы его таковым не назвал. Имеется "генеральная линия", которой нужно придерживаться, чтобы добраться до финала. Но ничто не мешает совершать любые отклонения от этой линии. Поклонники соревнования "Кто быстрее увидит последний ролик" могут выполнять только сюжетные задания (на дисплее бортового компьютера они специально выделены цветом). В этом варианте игра наиболее сложна, поскольку прокачка героя (точнее корабля и скафандра) идет не слишком быстро и, как следствие, некоторые противники оказываются вам не по зубам. Так что для приобретения более совершенного оружия и всяких полезных штучек приходится отвлекаться на побочные квесты, которые генерируются на планетах и базах союзников. В таком варианте вы будете получать денежки и всякие полезные штучки, да и по ходу заданий можно разжиться коечем полезным.

Но можно наплевать на задания и заняться добычей денег напрямую. Правда чистая коммерция, т.е. перетаскивание товаров из одной звездной системы в другую с игрой на разнице цен в "Паркане" отсутствует (цены зависят от отношения к вам кланов, но цена продажи всегда ниже цены покупки). Можно заняться спутником всякой торговли - пиратством. Причем никто вас не пожурит за то, что вы обидели честного торговца, только несколько ухудшатся отношения с соответствующим кланом.

Есть и более интересный вариант: захватить планету, как следует ее обустроить и обзавестись стабильным доходом, который очень и очень пригодится при продвижении по сюжетной линии. Правда, тут разработчики решили ограничить свободу игрока. Когда вы покидаете свою планету и отправляетесь по делам, начинают приходить сообщения, что в ее окрестностях замечен вражеский флот. Если проигнорировать два-три таких послания, планету вы потеряете. Приходится регулярно возвращаться домой и отражать довольно масштабные нашествия. Так что построить империю не удастся. Но это ограничение вполне оправдано.

Поругаем?

Принято ругать разработчиков за то, что они выпускают сырые игры, начинающие нормально работать только после второго-третьего патча. Если же разработчики стараются на совесть протестировать игру, вычистить из нее всех жуков, их начинают ругать за "неоправданную задержку выхода уже готового продукта". То, что я увидел при посещении "Никиты", могло бы подвигнуть меня на ругань второго рода. В игре готово все, от начального ролика и до финального. Все блестит и сверкает, звучит и играет. Тем не менее, ее релиз был перенесен с первого квартала на второй. Авторы пока не полностью удовлетворены качеством своего творения, что-то там они видят не то. Тут я сделаю необычное для нашего брата заявление - разработчикам виднее. Посему ругать мы их не станем, а просто подождем. С нетерпением.



Мальгримия

Владимир ВЕСЕЛОВ

НЕ СОВСЕМ ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Шекспир тоже переделывал старинные сюжеты.
К/ф "Покровские ворота"

Жанр Походовая стратегия **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Класс А **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.malgrimia.kh.ua

В каком-то фантастическом рассказе описывается, как начинающий писатель спросил у своего литературного компьютера, сколько раз в мировой литературе использовался сюжет "Он любит ее, она его не любит"? Получив в ответ какую-то астрономическую цифру, он решает, что заниматься литературным трудом нет никакого смысла. Бредовая постановка вопроса, если разобраться. Любой мыслимый литературный сюжет впервые был использован во времена античности (может, и раньше, только соответствующие произведения до нас не дошли), тем не менее, литература не умерла давным-давно, а благополучно здравствует. И если какая-то житейская ситуация была использована предшественниками энное число раз, это вовсе не означает, что невозможно создать шедевр (или хотя бы что-то приличное) на ту же тему.

В нашей родной индустрии компьютерных развлечений ситуация не столь сложна. Пока что не исключено появление какого-то нового, оригинального сюжета. Но количество этих сюжетов явно стремится к нулю, так что большинство разработчиков поискам нового предпочитает переделку старого. Правда, большинство почему-то стесняется признаться в этом. "Ну что вы, это чисто внешнее сходство, на деле же у нас все совсем иначе", - возмущаются разработчики, когда указываешь им на сходство их игры с каким-нибудь общепризнанным шедевром. Но встречаются и исключения.

Разработчики "Мальгримии", харьковская команда со скромным названием "Класс А", прямо указывают, что источником их вдохновения послужила серия Heroes of Might and Magic. Не отрицают они и некоторых заимствований из другой, столь же прославленной игры Age of Wonders. Тем не менее, им удалось создать весьма оригинальное произведение.

Герой в чистом поле

Вы наверняка уже бросили взгляд на вкрапленные в этот текст скриншоты и преисполнились недоумения: о какой оригинальности может идти речь, если картинки явно можно отнести к сериалу "Найди десять отличий"? Не спорю, при первом взгляде "Герои", как говорится, "прут изо всех щелей". Те же фигурки конных рыцарей и симпатичных монстров, те же шахты и лесопилки, те же сундучки с экспой и кучки ресурсов. Думается, разработчики сознательно сделали мир своей игры настолько похожим на мир бессмертных "Хироёсов". Согласитесь, перерисовать все в другом стиле, сделать ни на что не похожим, не так уж и сложно. Но зачем это нужно, если игра адресована прежде всего армии поклонников HoMM, истосковавшихся за годы, прошедшие после выхода в свет последней части, по чему-то чисто "героическому"? Представьте себе такого поклонника (вашего покорного слугу, например), который, загрузив игру, обнаруживает до боли знакомую картину и с радостным ржанием бросается в бой.

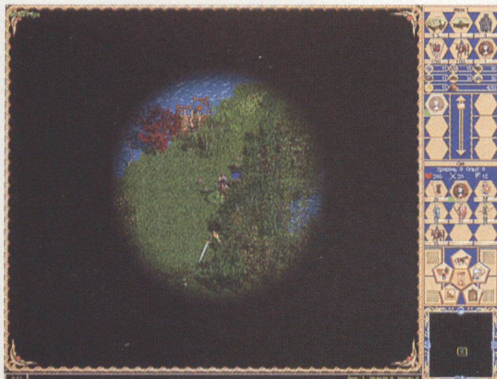
Предвижу и следующее ваше возражение: в Сети можно найти массу карт, сценариев и кампаний, созданных фанатами игры. Чем же отличается от всего этого "Мальгримия"? Отвечаю - всем. Под знакомой внешней оболочкой здесь кроется совсем другая игра.

Начнем с того, что в начале кампании на карте нет ни одного города. Вообще в игре они есть, их нужно развивать, охранять и захватывать, но сначала их нужно построить. У первого вашего героя в обозе имеется некоторое количество необходимых ресурсов и крестьян, так что в любое время и в любом месте он может возвести город. Потом второй, третий и т.д.

О самих городах мы поговорим несколько позже, а пока разберем, что дает в плане геймплея такая гибкая система строительства.

По сюжету игры вы должны найти на первой карте Хранителя Древностей, который расскажет вам некую историю и поставит задачу найти семь древних артефактов. Сразу же после посещения Хранителя откроются порталы в подземный мир, из которого начинает лезть всякая нечисть. Дальше вам предстоит пробраться в этот темный мир и сражаться там с главным злодеем. Естественно, предварительно героя (героев) нужно как следует прокачать. Ведь им придется воевать с очень сильными некромантскими войсками.

Начало игры. Не правда ли, очень знакомая картина?



Этот город развивается по всем трем линиям

Можно использовать, так сказать, классическую схему. Начать со строительства города (а то и сразу двух-трех городов) и сосредоточиться на их развитии, попутно исследуя карту. Однако в этом варианте нельзя отвести героя далеко от города, поскольку его могут захватить бродячие монстры или неприятельские герои, поэтому нелегко обеспечить державу всеми необходимыми ресурсами.

Лучше начать игру в RPG'шном стиле: ваш герой бродит по карте, собирает всякие полезные штуки, сражается с монстрами, копит экспу и крутеет. Все это время ему не приходится отвлекаться на оборону городов (потому как городов-то у него нет). Прокачавшись до нужного уровня и закрепив за собой приличное количество источников ресурсов, вы строите первый город и начинаете его планомерно развивать под присмотром главного героя. В это же время нанимаете еще пару-тройку героев и начинаете прокачивать их (попутно собирая регулярно респавнящиеся бесхозные ресурсы). Наконец, прокачав нужное количество героев и собрав достаточно сильную армию, можно открывать путь в подземный мир и переходить ко второй и третьей частям игры.

По городу герои перемещаются точно так же, как и по открытой местности. Иногда не удается на одном ходу обойти все нужные постройки. Сомнительное новшество

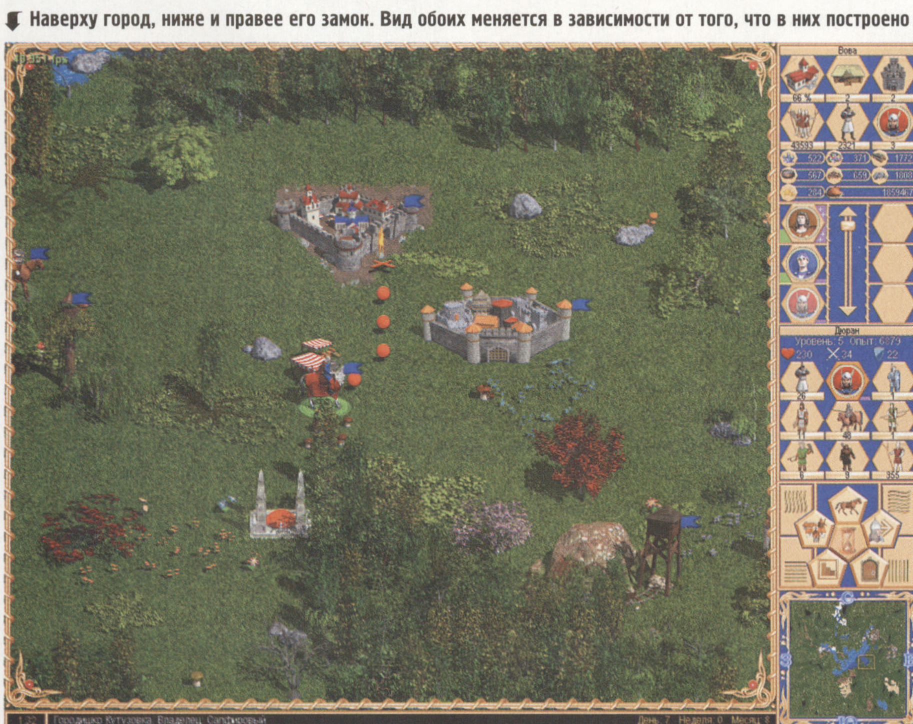
Однако есть и третий, чисто эрпэгэшный вариант - вообще обойтись без городов, а проходить игру партией из нескольких героев.

Герои оптом

Тут нужно поговорить о боевой системе. Внешне она традиционна. После начала боя вы попадаете на мини-карту, где расставлены ваши и неприятельские войска, и начинаете в походовом режиме крушить друг друга. Однако эта мини-карта непривычно велика; если вы будете пятиться от неприятеля (начинается битва в центре карты, так что войска могут двигаться в любом направлении), он сможет вас прижать к кромке и навязать бой только через пять-шесть ходов (кстати, можно вообще покинуть поле боя через специальные порталы, неприятных последствий от этого не будет). Но помимо свободы маневра, размер карты дает возможность использовать в бою сразу несколько героев. Дело в том, что мини-карта является точной копией кусочка большой карты. Если на этом кусочке окажутся еще какие-то войска (ваши или неприятельские), они тоже примут участие в битве.

Тут вырисовывается любопытная схема действий. Скажем, у вас есть два героя: один - двадцатого, другой - нулевого уровня. Подводите обоих героев к группе довольно сильных монстров и атакуете ее слабым героем. После начала сражения отводите своего слабака в уголок, где его никто не сможет обидеть, а сильным героем громите оппонента. Поскольку экспу за выигранное сражение получает только тот герой, который атаковал неприятеля, после выигрыша сражения инициатор драки может подрасти сразу на несколько уровней.

Наверху город, ниже и правее его замок. Вид обоих меняется в зависимости от того, что в них построено



Надеюсь, понятно, что можно сформировать группу из нескольких героев (их можно нанимать в разбросанных по карте тавернах), двигать их по местности тесной кучкой, планомерно прокачивая друг за другом. В конце концов, у вас получится сильная партия, которая сможет справиться с любым неприятелем без поддержки наемных войск, так что надобность в городах вообще отпадает.

Герои у себя дома

Разобранная выше схема чисто "геройского" прохождения игры вполне жизнеспособна (сам проверял), но привел я ее все же в качестве

Так выглядит замок изнутри. Тут не нужно обходить все постройки, команды на тренировку можно отдать в центральной башне

курьеза. Дело в том, что, отказавшись от строительства городов, вы лишите себя приличного куска удовольствия, - очень уж любопытная система развития городов применена в игре.

Начнем с того, что города бывают трех типов: мануфактурные, магические и научные. Игрок может основывать города в соответствии с типом специализации самого первого героя. Но развивать любой город можно и по всем трем линиям!

Система тут такая: заложив, скажем, магический город, вы сразу же можете возводить в нем постройки, как общие для всех трех типов (мельница, рынок, колодец и т.д.), так и специфические магические. По мере роста города вам открываются все новые и новые постройки, но все они будут иметь отношение к магии. Однако после возведения в городе библиотеки появляется возможность доставить в нее новые знания, которые позволят возводить постройки мануфактурного или научного назначения.

Откуда берутся эти знания? Их могут обнаружить ваши герои в разного рода тайниках, разбросанных по карте: вы можете раздобыть их в библиотеках захваченных неприятельских городов, наконец, можно переносить свитки со знаниями из одного вашего города в другой.

Еще более интересна система подготовки войск. В городах никаких воинов тренировать нельзя, там можно только вербовать рекрутов (кстати, процент подлежащего призыву населения можно устанавливать индивидуально для каждого города), все остальные готовятся в замках.

Каждый город может иметь только один замок, расположенный отдельно от города. В нем возводятся казармы, школы лучников, конюшни и т.д. и т.п. Но все эти сооружения можно возвести, только если в городе, к которому прикреплен замок, имеются нужные знания. Как вы понимаете, развив город по всем трем линиям, вы сможете готовить в замке все типы войск.

Чтобы сделать процесс еще более интересным, применена система ступенчатой подготовки воинов. Из рекрутов готовятся дружинники, из дружинников можно произвести лучников, меченосцев и копьеносцев. И так далее. Процесс тренировки стоит приличных денег, да еще и применяется система перехода количества в качество (скажем, для производства одного лучника нужно потратить трех дружинников), так что создать сильную армию не так уж и просто.

Такой процесс (перетаскивание рекрутов из города в замок и ступенчатая их прокачка) может стать весьма утомительным, поэтому предусмотрена возможность автоматизировать его. Если у вас есть герой со скиллом “Лидерство”, можно поручить ему подготовку войск в автоматическом режиме.

Тут нельзя не упомянуть, что можно автоматизировать и некоторые другие рутинные действия героев. Например, можно дать герою задание провести разведку карты или самостоятельно изучать магию в ваших городах. Это сильно облегчает жизнь игрока.

Безумству храбрых...

Я рассказал далеко не обо всех особенностях игры. В ней применена весьма интересная система магии, а также любопытная схема прокачки героев и приобретения ими новых умений. Есть и другие хорошие задумки. Но далеко не все они реализованы на должном уровне. Честно говоря, игра еще сыровата, и дело тут не в каких-то глюках и багах (которых на удивление мало для предварительной версии), а в недостаточной проработке деталей. Не все в порядке и с балансом (в начале игры часто попадаются монстры, которые вам не по зубам, в конце же бой превращается в нудный отстрел вражеских отрядов). На карте (для каждой игры создается новая) иногда присутствует слишком много одинаковых построек, а какие-то приходится долго разыскивать. Да и сама идея кампании всего из двух карт представляется не очень удачной: после определенного момента играть становится скучновато, все сводится к линейной зачистке территории и посещению нескольких ключевых мест. Есть в игре и кое-что лишнее.

Я надеюсь, что недавно закончившееся тестирование поможет разработчикам добавить в игру то, что ей не хватает, и выкинуть то, что в ней не нужно. Но уже сейчас вырисовываются контуры очень и очень интересного проекта, способного показать, что при творческом подходе можно создавать прекрасные произведения и на основе “старинных сюжетов”.

Со своей стороны обещаю, что мы будем пристально следить за дальнейшей судьбой “Мальгримии”.

Кораблики в игре не очень красивые. Но, слава богу, что они вообще есть

Закончена первая часть игры - найдены все семь древних артефактов

Знания можно снять и с тел погибших неприятельских героев

S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

CUORE SPORTIVO!

Жанр Автосимулятор **Издатель** Black Bean **Разработчик** Milestone **Дата выхода** Май 2005 года **Сайт** www.blackbeangames.com/?act=games&game=scar

Совсем недавно мы опубликовали большой материал об истории создания "именных" гоночных игр - проектов, посвященных одной марке или модели реально существующих автомобилей. И вот теперь получили информацию о том, что список подобных произведений в скором времени расширится за счет творения Milestone. Новая игра посвящена легендарной итальянской марке Alfa Romeo. Мало того, привнесет в жанр вполне очевидные ролевые элементы...

Компания Milestone нам, в принципе, знакома. Если помните, именно она создала в 1997 году красивые аркадные проекты Screamer и Screamer Rally. Впоследствии итальянцы разработали серию из трех мотоциклетных игрушек, объединенных названием Superbike, а в данный момент трудятся, помимо SCAR, еще и над Racing Evoluzione. Как видим, послужной список приличный, однако в нем нет ни одного симулятора. Впрочем, надеемся на то, что игру, посвященную одной из "икон" Италии, разработчики сделают на совесть.

Модифицируй себя!

Как говорится в официальном пресс-релизе, в SCAR вместо того, чтобы заняться усовершенствованием автомобиля, придется совершенствовать мастерство управления им. Разработчики всерьез намерены внедрить в автосимулятор

элементы ролевой игры и даже окрестили новую систему аббревиатурой CARPG! Из чего же она складывается?

Господа из Milestone пытаются убедить нас в том, что в их новом произведении игроку не придется заниматься усовершенствованием автомобиля, а необходимо будет оттачивать исключительно умения в качестве гонщика. На выбор представлено несколько основных характеристик, по которым будет наблюдаться прогресс на всем протяжении, надо думать, карьеры. Это скорость реакции, способность заглушать страх и душевное волнение перед очередным заездом (любопытно, очень любопытно, как это будет реализовано), умение фокусироваться и избегать коллизий. Есть даже возможность поднять такой параметр, как устрашение соперников. Дескать, будучи авторитетом, игрок одним своим присутствием на трассе наводит ужас на оппонентов.

Что касается AI, то тут предполагается такой расклад. Поведение компьютерных гонщиков на конкретной взятой трассе обусловлено целым рядом характеристик: их умениями (которые, по всей видимости, тоже будут прогрессировать), способностью адаптироваться к конфигурации трека и так далее. В общем, свежо предание.

Вообще, весьма сомнительной представляется система обучения виртуального пилота водить машину. В любом симуляторе основным критерием было, есть и будет умение правильно нажимать на кнопки или крутить рулем, именно находясь за компьютером. То есть реальные способности индивидуума. Это что же получается, мы даем четкие команды, а наш ведомый, будучи неопытным пилотом, выполняет их наперекосяк? В общем, вопросов больше, чем ответов: дождемся релиза, а там и оценим задумку авторов.

Италия!

Что касается прочих возможностей, то они достаточно обширны. Трассы проложены по самым разнообразным местам, и это исключительно итальянские маршруты. Тут и приморье, и горные серпантины, и городские слаломы по Флоренции и Милану. Живописные виды сопровождают нас на всем протяжении игры. Помимо гражданских дорог, обнаружатся заезды на автодромах. Ведь для того многообразия автомобилей Alfa Romeo, что предложено в игре, потребуются разнообразнейшие треки.

А машин будет действительно много. Точной информации нет, но то, что показано на скриншотах, уже внушает оптимизм.

В процессе развития игрок будет зарабатывать деньги, которые сможет потратить на приобретение новых Alfa Romeo.

Музыку тоже обещают типично итальянскую - ремиксы на творения Эннио Морриконе! А где же Адриано Челентано? Впрочем, над этим стоит потрудиться отечественным локализаторам, если таковые найдутся.

Что ж, игру ждем с нетерпением, ждать осталось недолго.

В бой идут одни старики... А на заднем плане душераздирающие "спрайтовые" деревья...

Вид, что называется, "внушаит"

Современный модельный ряд компании налицо: за победу борются Alfa Romeo GT и 147

Эх, как красиво входят в поворот Alfa Romeo 75! Заявляем со всей ответственностью, что самым тщательным образом будет проверять физическую модель, так как в жизни довелось поездить на многих моделях Alfa Romeo, включая и 75-ю

Владимир ЧАПЛЫГИН

БОГ ШЕЛЬМУ МЕТИТ

- Ты в тюрьме не был, Тони?
- Я, в тюрьме? Что вы? Нет.
- А в сумасшедшем доме?
- Это да - на корабле, который меня сюда привез.

Диалог из к/ф "Лицо со шрамом"

Жанр TPS **Издатель** Vivendi Universal Games **Разработчик** Radical Entertainment **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.scarfacegame.com

Солнечный Майами. Только что приплывший с берегов социалистической Кубы Тони Монтана пытается устроить жизнь в незнакомом месте. Так уж вышло, что ничего, кроме как убивать, вымогать и промышлять дурью главный герой в исполнении Ала Пачино (странно, Al - это сокращенное от Alfred, а не приставка к фамилии как у Де Ниро. Почему у нас его устойчиво переводят как Аль и не склоняют?.. - прим.ред.) делать не умеет. Зато хочет жить в престижном пентхаузе с шикарной бабой и горой зеленых бумажек в кладовке. Ради этой цели Тони не считается ни с какими преградами.

К такому выражению лица лучше всего подходит фраза: "Не подходи - убью на... (вымарано цензурой)"

Станиславский: "Верю!"

В 1983 году Брайан Де Пальма снял римейк брутального фильма "Лицо со шрамом". Новая версия весьма отличалась от оригинала и переплюнула его, как по уровню актерской игры, так и по степени натуралистичности сцен. На фоне героев Scarface, мафиози из "Крестного отца" кажутся благородными венецианскими купцами, исповедующими правило "ничего личного, только бизнес". Кровавые перестрелки, обилие ненормативной лексики, циничное предательство: перед нами срез низшего слоя реального преступного мира, на базе которого строится достаточно жесткая кроссплатформенная игра.

Дорогостоящая лицензия от кинокомпании Universal Studios перешла к Vivendi Universal Games. Отдельной строкой в записях бухгалтерии значится внушительная сумма, выплаченная Алу Пачино за право использовать его внешность и голос, а также гонорар композитору Джорджио Мородеру, чья пробирающая до мурашек заглавная композиция перекочевала из ленты в игру.

Издательство передало право создавать Scarface студии Radical Entertainment. На "персоналку" сия компания поставила лишь The Simpsons: Hit & Run, а все остальные продукты гнала прямиком на консоли. Провалов у разработчиков там не было, но и особой славы они не снискали. Все их приставочные потуги относятся к стану добротных середнячков.

Профессионал

За адаптацию киносюжета взялся Дэвид Маккена, в чьем послужном списке сценарии к "Спецназу города ангелов", "Американской истории икс", "Обнаженным телам", "Убрать Картера" и "Кокаину". По его словам, рукопись Оливера Стоуна (за нее в 1983 году режиссер провалившегося в прокате эпика "Александр" получил от американской киноакадемии золотого истукана по имени Оскар) идеально подходит для создания современной видеоигры, наполненной забористым экшном и крепкими диалогами. Для львиной доли уровней разработчики придумали свежие повороты в судьбе главного героя, но все они должны органично вписаться в ключевые сцены творения Брайана Де Пальмы.

Весной 1980 года Фидель открыл для эмиграции бухту Мэриел, куда хлынули тысячи кубинцев. Среди 125 тысяч неугодных режиму Кастро политических изгнанников затесалось 25 тысяч разномастных отбросов общества с криминальным прошлым. Одним из них был матерый уголовник Антонио Монтана. Вскоре вместе с другом Маноло Рэем он отправляется покорять улицы Майами. Честный труд мойщика посуды заброшен при первом же удобном случае - приятель просит составить компанию во время обмена денег босса на наркотики из Колумбии. Заезжие южно-

Тачка, конечно же, не шик, блеск, красота, но на первых порах вполне сгодится

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Четвертым слева я лежал

Среди зарегистрировавшихся посетителей официального сайта игры проводился розыгрыш права стать прототипом одного из второстепенных бандитов из Scarface. Для этого всего-навсего было достаточно заполнить специальную форму. Выбранные случайным образом семь победителей этой осенью имеют шанс увидеть свои трехмерные лица во время очередной перестрелки Тони Монтана с многочисленными противниками. И не жалко им будет самих себя убивать?

Груженый кокаином аэроплан отправляется в США

американские гастролеры рады получить чемодан с купюрами, а вот товар отдавать не хотят. Куда проще отправить на тот свет курьеров и смыться с выручкой к себе на родину. Но не тут то было. Монтана "гасит" колумбийцев и, минуя посредников, ищет встречи с боссом Фрэнком Лопесом.

Payback

За очень короткий срок Тони по кличке "Лицо со шрамом" выбивается из грязи в князи. На свой страх и риск он закупает крупную партию наркотиков и организовывает собственное дело. Постепенно наш герой превращается в местечкового кокаинового короля. Правда, в конце за все содеянное наступила кровавая расплата.

Кстати, отрывок из электронной версии заключительного эпизода фильма показали на минувшей Game Developers Conference. Не обиженная количеством полигонов модель персонажа Пачино бегала со штурмовой винтовкой M16 наперевес по второму этажу элитного особняка. Выстрел из подствольного гранатомета, и Тони открывает огонь по прущим со всех сторон наемным убийцам.

Ключевое отличие - главному герою удалось укокошить всех врагов и спуститься на первый этаж, когда как Брайан Де Пальма позволил киллеру в солнцезащитных очках сделать из дробовика контрольный выстрел в спину.

Теория и практика "роста": дубль два

В электронном Scarface Монтане приказали жить дальше. Он покидает штат Флорида и в течение нескольких месяцев скрывается на одном из южно-американских островов. Затем пробивает час расплаты. Гангстер возвращается в Майами и начинает сводить старые счеты.

В кармане нет ни цента, поэтому на первых порах приходится жить взаймы. Необходимо промышлять грабежом, а также заниматься продажей краденых вещей. Дальше становится куда веселее: герой опять участвует в "терках", вновь проворачивает хитроумные операции и вскоре начинает отлаживать кокаиновый путь. Все это делается для того, чтобы поквитаться со всемогущим Сосой. Именно он отправил ораву головорезов на штурм особняка.

Геймплей Scarface больше всего напоминает Vice City. Поначалу вы выполняете деликатные поручения разношерстных заказчиков и за полученные гонорары приобретаете оружие. Со временем расходы становятся более внушительными: дорогостоящие автомобили, самолеты, катера, недвижимость под офисные помещения и склады с кокаином. Старые территории прибраны к рукам, разрушенная империя шаг за шагом восстанавливается из пепла.

Еще одно сходство с концепцией Grand Theft Auto - повышенное внимание езде на автомобилях: примерно 60 процентов игрового времени проходят за рулем машины.

Серьезное опасение

К сожалению, первые скриншоты не являются откровением по части визуальных красот. В глаза бросается свойственный большинству консольных проектов графический минимализм интерьеров. Уж слишком сильный диссонанс наблюдается между четко прорисованным главным героем и окружающими его вещами. Например, автомобиль. В кино машина у Тони Монтана, конечно же, была роскошная, да только в игре она смотрится как-то бедновато. Далеко не круглые колеса, невыразительные текстуры капота. Об обтекаемости бампера остается только мечтать. Ничем не примечательны простенькие модели пальм, прямоугольные стены домов испорчены зазубринами из наслоившихся друг на друга полигонов, а морская вода и вовсе кажется какой-то протухшей.

Остается надеяться, что разработчики не обойдут стороной графические мощности PC, ибо даже самый классный сюжет и геймплей а-ля GTA, не подкрепленные красивой картинкой, не способны вытянуть проект в высшую лигу.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Семьдесят лет назад преступники были статными розовощекими красавцами

Недавно вышедшая лента Мартина Скорсезе "Авиатор" повествует о первой половине жизни сумасбродного миллионера Говарда Хьюза, чью роль блистательно исполнил старающийся избавиться от образа слащавого мальчика Леонардо Ди Каприо. В фильме больше всего внимания уделяется исследованию прогрессирующей болезни, пилотированию аэропланов и проблемам самолетостроения Впрочем, немного экранного времени отведено рассказу о том, как в 1932 году снималась лента "Лицо со шрамом". По тем временам режиссер Говард Хоукс и его помощник Ричард Россон сделали чересчур жестокий гангстерский боевик, главную роль в котором исполнил Пол Муни.

За душой нет ничего, а кушать хочется

Граната разнесла массивную дверь на мелкие кусочки

Jets'N'Guns

Махмуд

КРУТИ, ПОКА НЕ ДАЛИ

Типичный скроллер - это окно редактора интегрированной среды системы Турбо Паскаля.
Результат запроса "что такое скроллер" в одной из поисковых систем

Жанр Arcade **Издатель** Rake In Grass **Разработчик** Rake In Grass **Рекомендуется** Pentium 4 1.3 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** jng.rakeingrass.com

Кто-то из киноклассиков сказал: "Счастье - это когда тебя понимают". Его можно простить. В те времена хороший компьютер состоял из пятидесяти бухгалтеров и такого же количества счетов с черно-белыми костяшками. Я бы сказал, что счастье - это когда ты запускаешь игру и к тебе постепенно приходит чувство осознания того, что это шедевр.

Оно пришло

А еще круче, когда это чувство на тебя падает сразу, стокилограммовым мешком с цементом. И потом, в процессе игры добавляет еще маленькими дозами, килограмм по двадцать. Именно так произошло пару дней назад, когда в мои потные от вожделения ручонки попала Jets'N'Guns. Это скроллер. Классика в лучших традициях. Запускаешь самолетик и долбишь всех встречных.

Ударим авиапромом

Сюжетец стандартный. Злобные пираты окопались там-то и там-то, пора бы показать им, кто есть кто в этом плоском мире. Берем самолетик, снаряжаем его пушками и мчимся на вынос тел.

На этапе подготовки к вылету тебе услужливо подсовывают десяток наименований всяческих пушчонок и пулеметиков, годных к употреблению в местах боевых действий. Покупать их надо за деньги, которые достаются с кровью и потом при прохождении миссий. У каждой пушки - свой тип причиняемого вреда и скорострельность. Кроме них есть еще один параметр - количество выделяемого тепла, который тоже по полной программе влияет на нашу боеспособность. Перегрелись - пауза, остыли - жми гашетку. А чтобы уменьшить последствия перегрева, можно поставить на наш корабль крутую охлаждающую систему и, вместе с этим модулем, еще десяток других, позволяющих улучшать отдельные характеристики летательного аппарата - броню, маневренность и так далее.

Прописанное на аппарате оборудование легко поддается апгрейду, была бы у вас на счету кругленькая сумма. Помимо этого можно делать "даунгрейды", тем самым деньги возвращаются в кошелек без всяких потерь.

Покажи мне деньги-и-и!..

Помимо стандартного способа обогащения за счет сбитых врагов, есть еще и побочный. Допустим, к вам приходит агент и говорит, что хотел бы увидеть десять обгорелых инопланетных крейсеров или еще что-нибудь подобное. Вы кричите "Есть!", и, если вам это удалось, то на ваш счет падает определенная сумма. Или, к примеру, вы можете за свои кровные установить на борту видеозаписывающее устройство, которое будет транслировать бои по всегалактической сети. Если количество пролившейся крови порадует зрителей, то вам приплатят.

РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	7	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Дизайн	7	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10
ИТОГО	7.7	

Кровь же берется из единственно возможного источника - человека. Во многих миссиях на вас нападают самые настоящие человечки в скафандрах, вооруженные базуками, либо просто незадачливые пилоты, выпрыгивающие с парашютами из подстреленных вражеских кораблей. Когда в них попадаешь, они так прикольно орут и разбрызгивают кровищу...

Вообще, с чувством юмора у разработчиков все в порядке. Взять тех же человечков, они действительно забавны. Или некоторые миссии типа "встреча авианосца Impotence" или "рандеву в системе Alcohol Prime". Да что говорить, пока наш кораблик увлеченно выносит врагов, взгляд то и дело останавливается на указателях типа "Спасителям мира лететь сюда" и прочих подобных фишках.

Ладно, иди, спасай мир

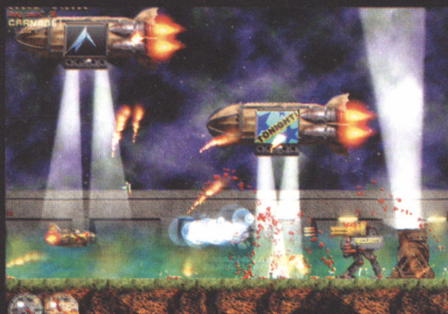
Нет, определенно в этой игре есть все, что надо для приятного времяпрепровождения. Да и выглядит она красивенько. Приличные эффекты, неплохо отрисованные спрайты, просто замечательное звуковое сопровождение. Единственное, что подкачало, - это графическое разрешение. Если его увеличить хотя бы до 800x600, то у Jets'N'Guns вообще не будет конкурентов. Но даже сейчас она является простым и незатейливым шедевром. Родился еще один убийца рабочего времени, с чем вас и поздравляем.

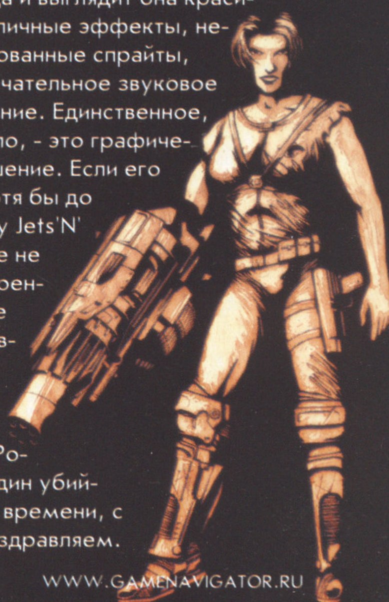
Иногда веер огня перед собой - единственная защита. Правда, в такие моменты ничего не видно, но кому сейчас легко?

Ответственный момент. Хакаем контейнер посредством знаменитой игры "Быки и коровы"

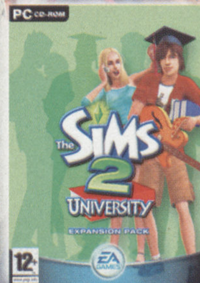
Вот он - краса и гордость американского космического флота авианосец Impotence

Шоу, как говорится, маст гоу он. Телевизионщики в восторге





Анна ЩЕГЛОВА



МОИ УНИВЕРСИТЕТЫ

The Sims 2 University Expansion Pack

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 9.0

Во французской стороне,
На чужой планете,
Предстоит учиться мне
В университете.
Студенческая песня "Прощание со Швабией"

Жанр Sims **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Maxis
Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), 4.5 Gb HDD **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.thesims2.com

Сегодня проводили торжественное вручение дипломов. Мои студенты оделись в робы и, согласно традиции, перевели кисточки на своих квадратных шапочках с левой стороны на правую. Потом смеялись и кидали шапки в небо. Чудовищное обращение с собственными вещами.

Вечером долго сидел с профессором Джейсом. Пили пунш из огромного сосуда в форме ананаса, который накануне стащили из соседнего общежития. Вспоминали выпуск.

Джейс говорит, что я наблюдаю за учебным процессом свысока. Мол, мало общаюсь с молодежью, все больше занимаюсь делами административными. По этому поводу перечитал записи в своем дневнике. Много плакал. Думаете нам, ректорам, легко? Смотрите сами.

Время и место (первый день обучения)

Наш студенческий городок стали заселять новые симсы. Они попадают сюда тремя способами. В первую очередь, в университет можно отправить подростков-школьников из соседнего города. Здесь они заводят новых друзей и могут поддерживать отношения со старыми знакомыми, общаясь с ними по телефону, электронной почте, приглашая их в гости или назначая свидания на общественных лотах городка. Другие учащиеся появляются прямо в университете. В таком случае биография новоиспеченных симсов начинается уже в наших стенах. Все остальные персонажи генерируются автоматически. Они становятся рядовыми студентами, лидерами команды поддержки, талисманами нашего или соперничающего с нашим университета, преподавателями и прочими NPC.

Первокурсники сразу же переходят в возрастную категорию "молодые взрослые" и остаются таковыми до конца учебы. При самом успешном (в плане занятий) раскладе этот период будет длиться четыре курса по два семестра. Каждый семестр продолжается три дня. Плюс три свободных от

Симса, лучезарно улыбающийся с портрета за зеркалом, зовут Уилл Райт. Это руководитель Maxis

Почтенным джентльменом, прибежавшим разобраться с любительницей телескопа, вполне мог бы оказаться и сам ректор

Бой подушками. На заднем плане талисман университета мрачно поедает печенье

The Sims 2 University

Озираясь по сторонам, нарушитель общественного спокойствия в моднейшей куртке подсыпает мыло в фонтан. Сейчас вокруг него соберутся благодарные зрители

Слева направо: mp3-плеер, портативная консоль и мобильный телефон. Как видно, симсам такая техника очень нравятся

всяких забот дня после получения диплома. У симсов нет никаких каникул, зато есть угроза отчисления или повтора семестра в случае провала на экзаменах. Время до начала следующего экзамена отображается в "жизненных часах" персонажа. Мне нравится эта система. Так они четко знают, когда могут тратить свое время на гулянки и праздники, а когда нужно начинать молиться нашему всевидящему симсовскому богу. Очень правильно.

Мои студенты живут в общежитиях или снимают себе особняки. С трудом понимаю тех, кто отдает предпочтение первому варианту. Затраты на аренду особняка не намного превышают стоимость нормального проживания в маленькой комнате. Тем более что симсы, которые оканчивают семестр с положительной оценкой (а это как минимум тройка с минусом, иначе завершить семестр невозможно), получают неплохую стипендию и всегда могут подработать. В особняк можно поселить знакомых между собой симсов, обставить его более качественными предметами и установить собственные правила поведения, что означает - никаких правил. Естественно, кроме моего высочайшего одобрения.

Они, оказывается, учатся (четвертый день обучения)

Мои студенты - моя гордость. Опомнившись за несколько часов до начала первого экзамена, они успели выбрать и зарегистрировать за собой одну из одиннадцати учебных дисциплин, сходить на занятия и поучиться самостоятельно. Учебный процесс похож на работу взрослых симсов. В назначенное время подопечные машут рукой и покидают на несколько часов локацию. Наблюдать за главным зданием университета и тем, что творится на самих парах, невозможно. А жаль.

Чтобы перейти на следующий курс, симсам желательно получить несколько новых навыков, выполнить пару-тройку домашних заданий и написать курсовую работу. В этом им крайне пригодится способность убеждения. Одно из нововведений нашего университета. Теперь, реализовав какое-нибудь желание, персонаж получает не только очки счастливости, но и определенное количество очков убеждения. В зависимости от их числа можно убедить любого встречного написать за тебя курсовую, приготовить еду или пофлиртовать с другим симсом.

Форменное безобразие (седьмой день обучения)

Заметил новую забаву. Сбрасывая с себя одежду, студенты начинают бегать взад и вперед, напевая песенки и пританцовывая перед встречными. К моему удивлению, за этим любит наблюдать профессор Вин. Она сразу же спешит познакомиться с ними и всячески поощряет такое вопиющее поведение. Хорошо, что сама не уподобляется им. Ведь ей уже пора на пенсию...

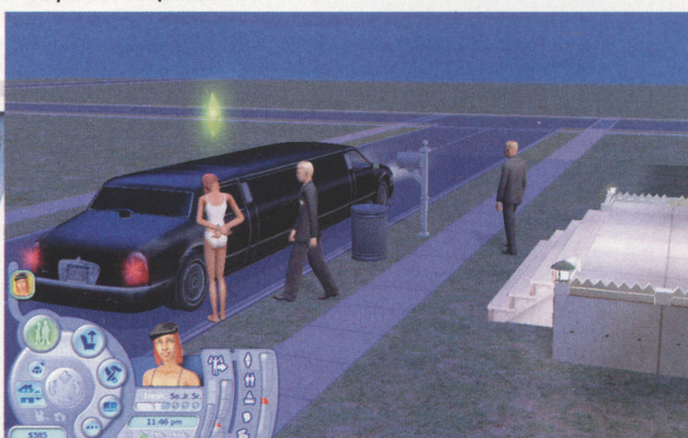
Тренер Одри тоже не перестает мотивировать наших симсов. Время от времени, когда в ее прожженном идеями здорового образа жизни разуме загорается искорка, она приходит к студентам и начинает орать. Результат восхитителен. Симсы сразу же откладывают тарелку с едой в сторону и в ужасе начинают делать зарядку. Еще Одри отлично играет на ударной установке. Благо учащиеся часто поднимают уровень веселья и креативности игрой на музыкальных инструментах, которые можно найти почти в каждом доме.

Молодые таланты (тринадцатый день обучения)

Закончили второй курс. Экватор. Студентам была предоставлена возможность поменять направление своих жизненных приоритетов. Мало кто согласился - все торопились развлекаться по интересам.

Начав с нескладного бренчания на гитаре, они научились исполнять отличные музыкальные композиции. Больше всего мне нравится наблюдать за выступлением групп. Самое интересное, что симсы играют согласованно, дружно и складно исполняют одну определенную тему. Грамотная коман-

Девушка и не подозревает, что совсем скоро лимузин привезет ее в логово Секретного Общества



The Sims 2 University

Подобие милого растения из фильма "Магазинчик ужасов". Ну как можно устоять и не покормить такую прелесть?

да может легко и с удовольствием заработать немало симолеонов, которые преподносят им благодарные слушатели.

Влившись в учебный процесс, студенты освобождают много времени для проведения вечеринок. Они организовывают свои или вступают в уже существующие греческие общины и устраивают праздники в тогах. Джеймсу нравятся такие вечеринки. Еще бы, молодые студентки, просьбы помочь в учебе и напиток из ананасоподобного сосуда.

Чем бы студент ни тешился (шестнадцатый день обучения)

Вообще-то я правильный ректор. Люблю порядок и справедливость. Однако и у меня есть свои любимчики. Недавно, один из их числа пожелал увидеть призрака. Тягу к знаниям я уважаю и всегда стараюсь поощрять. Но вот беда - призрака можно увидеть только у погребальной урны, а у нас смертность низкая. То есть вообще на нуле. Заставил одного доставшего меня ботаника, купившего на очки счастливости станок начинающего фальшивомонетчика, печатать деньги. Процедура эта окончилась пожаром, и у нас наконец-то появилась урна. Все были рады, симс посмотрел призрака, а погорельца вернули к жизни члены нашего Секретного Сообщества.

Секретное Сообщество - это чрезвычайно интересная организация, тайная сторона моего университета. Иной студент даже не догадается о его существовании, а уж тем более о том, как стать его членом. А всего-то и нужно уделить должное внимание студентам в стильной черной форме с ламой, символом университета, на лацкане. Сообщество прекрасно, начиная от церемонии посвящения и фирменного приветствия и заканчивая их потаенным особняком, где собраны самые интересные приспособления симсовской вселенной. Вступив в него, можно взломать базу данных учебного центра и хакнуть оценки. Несправедливо? Конечно, справедливо - пятерки получают самые одаренные.

Вечером копался в портфеле Джеймса. Нашел женскую тогу маленького размера. Туманно все это...

А им здесь нравится (двадцать четвертый день обучения)

Последний день последнего курса. Симсы грезят дипломом и вкушают последние радости студенческой жизни. Совсем скоро их настигнет последний экзамен, вручение дипломов и финальный праздник. А потом они станут взрослыми и уедут из моего университета в соседний город.

Долго наблюдал за их игрой в сокс. Ничего так ребята, спортивные, шустрые, двигаются отлично, надо отдать должное тренеру Одри. Эх, где мои 50 дней...

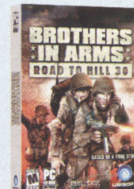
P.S. Договорились с Джейсом наведаться в общежитие, пошпионим за ними напоследок.

P.P.S. Отменный адд-он. Намного лучше дополнений к первым the Sims.

Играли на компьютерах гипермаркета "САНРАЙЗ-ПРО".

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Андрей ЩУР



ТРИНАДЦАТЬ - НЕСЧАСТЛИВОЕ ЧИСЛО

Based on a true story.
Из дневников барона Мюнхгаузена

Жанр Tactical FPS **Издатель** Ubisoft, Бука **Разработчик** Gearbox Software **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.brothersinarmsgame.com

Порой забавно все же бывает понаблюдать за процессом эволюции в компьютерных играх. Интересно, мог ли многоуважаемый вагоноуважатый мистер Спилберг хоть чуть-чуть, хоть на секунду представить себе, как он повлияет на экшн-жанр, сняв свою нетленку "Спасая рядового Райана"? Я думаю, вряд ли. Но, как говорится, собачка укусила молодого Павлова и забыла об этом. А Павлов вырос и не забыл. Псевдореалистичные шутеры про Вторую мировую с легкой руки 2015 и их Medal of Honor посыпались на нас с частотой коврового бомбометания. Ставшие чуть ли не родными, Томми-ган и арийские мальчики для битья превратились в один из стандартных шаблонов для создания хорошо продаваемой игры.

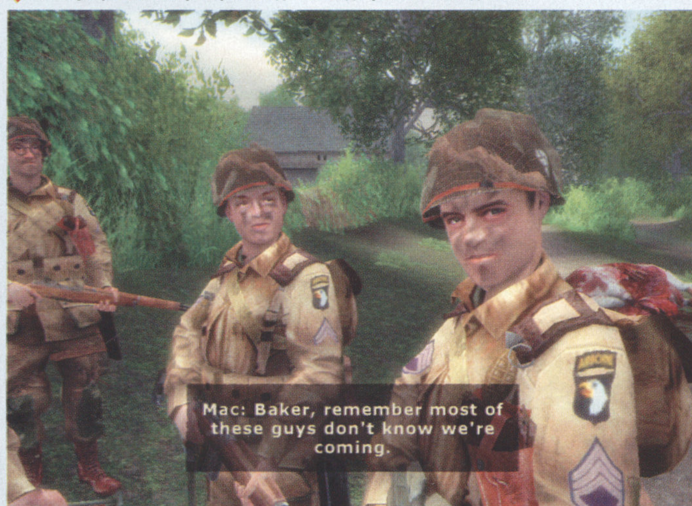
Однако ж на всякую старушку-процентщицу да найдется свой Раскольников с топориком +15 к Wisdom. Разработчики из Gearbox Software грамотно расценили, что очередным банальным шутером про WWII отличиться не получится, и решили сделать то, что, чувствую, вскорости превратится в еще один из "шаблонов успеха". Brothers in Arms - зверь неизведанной пока что до конца породы squad-based экшнов, еще одна (и небезуспешная) попытка втиснуть игрока в шкурку командира небольшого отряда солдат, с возможностью не только совершения подвигов, подачи примеров личной отваги и мужества, но и опцией отдачи приказов своим подчиненным непосредственно на поле боя, в надежде, что те их выполнят.

Усы, лапы и хвост - вот мои документы

Как это теперича стало традицией в экшнах про Вторую мировую, Brothers in Arms старательно подогнана под историческую базу вплоть до того, что речь в игре идет даже не про условного пехотинца такого-то там батальона, а про конкретное подразделение 502 PIR, 101-й воздушно-десантной американской дивизии (той самой, с клювастым орлом на эмблеме). Более того, все события, все миссии в BiA созданы не по стандартной схеме, разбивающей игру на театры военных действий (Африка, Франция, Арденны и т.п.) в погоне за разнообразием и колоритами, а как раз наоборот. Сингловая кампания состоит всего из восьми дней, с момента ночного десантирования в Нормандии накануне дня D и вплоть до "D +8", когда бойцы 502 PIR, в соответствии с планом продвижения союзнических войск, заняли городок Карентэн и отбили контратаку фрицев. Следовательно, все боевые действия целиком и полностью проходят на французской земле, причем на весьма небольшом ее участке.

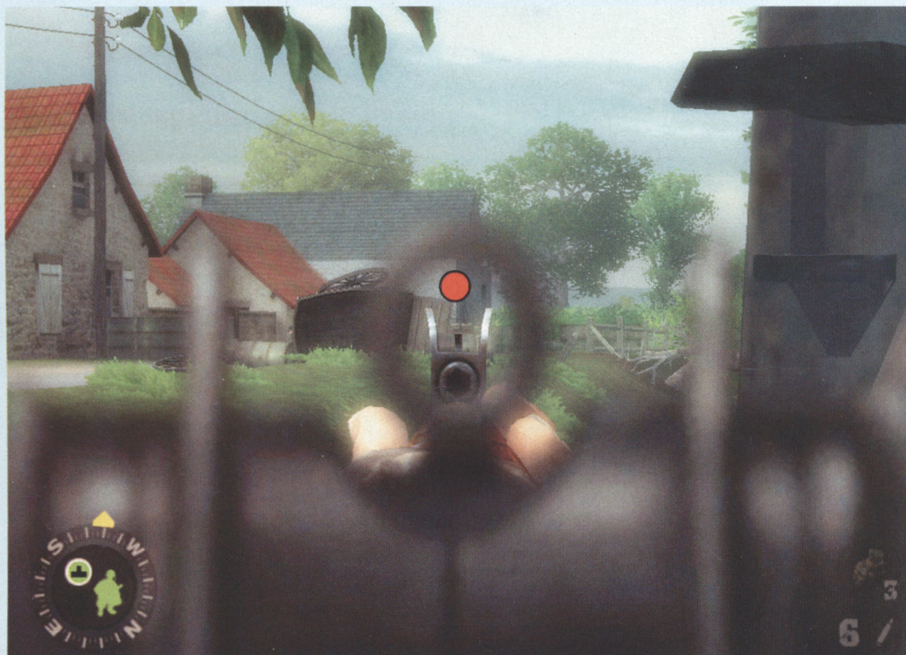
Выступаем мы в роли Мэтта Бейкера, сержанта, высадившегося на вражеской территории вместе с остальными парашютистами подразделения. Как второй по старшинству человек в отделении, Бейкер большую часть времени выступает в роли командира отряда. А все благодаря тому, что старший сержант, отец и Бог, в отделении Мэтта какой-то странноватый: поставит задачу на ближайшие полчаса, а сам скрывается в кус-

Все брифинги в игре происходят в виде роликов на движке



Картина Репина "Не ждали. Стопроцентно"

Brothers in Arms: Road to Hill 30



Часто случается, что первоначально врага замечаешь только по появившемуся в поле зрения индикатору

Этот вражина еще не в курсе, что его обошли с фланга. Но скоро и он об этом узнает

Во время миссии можно включить тактический экран и посмотреть на поле боя сверху

тах вместе с радистом. Вот и приходится главгерою нашему непутевому отдуваться за лицо мундира и честь рода войск.

Время у Мэтта в BiA расписано буквально-таки по минутам. Еще бы - дней-то всего восемь, а событий - на полтора десятка миссий. Хотя ничего такого экстраординарного в большинстве случаев не происходит: от главгероя требуется, скажем, протопать вместе с отрядом до деревни, зачистить ее от немцев, выдвинуться по дороге до монастыря, уничтожить минометный расчет, занять плацдарм, отразить контратаку, передислоцироваться, произвести зачистку территории и т.д. и т.п. Задачи самые будничные, никакого героического пафоса "я один на двадцать танков" нет и в помине. Странно, но факт: в Brothers in Arms вся специфика, вся, так сказать, соль заключается не в том, что требуется совершить игроку, а в том, как этого необходимо достичь.

А теперь налево! На другое лево!

Игровая механика в BiA похожа сразу на несколько хитовых игр недавнего времени, хотя в сумме дает результат достаточно самобытный. Выглядит она следующим образом: имеется прилизанный западноевропейский пригородный ландшафт с полями, дорогами, аккуратными деревенскими домиками, заборчиками и живыми изгородями. Свобода передвижений не такая, конечно, как в Operation Flashpoint, но для маневра место всегда найдется. Далее, имеется главгерой-сержант, одна штука, лицо первое, винтовкой вооруженное. В подчинении у лица есть две "команды" по 2, 3, а иногда и 4 человека каждая (в разных миссиях по-разному). Игрок может отдавать "командам" простейшие приказы. Всего видов приказаний четыре: следовать за главгероем; занять позицию, подсвеченную игроком; подавить огнем отряд противника; подбежать и атаковать отряд противника с близкой дистанции. Наконец, имеются в наличии и группки немцев, так же по три человека в среднем, которые спавнятся по мере продвижения отряда главгероя и всячески мешают ему жить.

И тут начинается самое интересное. Враги не просто так выскакивают из-за угла и прут на рожон стройными рядами - дураков нет. Вместо этого фрицы тут же ховаются за каким-нибудь бугорком или изгородью, после чего начинают методично оттуда высовываться и обстреливать америкосовских паратруперов в целом и главгероя в частности. И перед игроком встает выбор: либо собственноручно выцеливать хаотично приподнимающиеся над препятствием вражеские каски, либо попробовать победить неприятеля с помощью тактического маневра. В игре присутствует интересный показатель - степень "наглости" противника. Если он красный, враг не дремлет и готов отстрелить сунувшемуся на открытое пространство американцу хитпоинты вплоть до

Отряд ведет огонь на подавление. Хорошо, что у компьютерных напарников боезапас бесконечный...

Первый танк, поступающий в распоряжение игрока. Хотя какой это, к сусликам, танк..

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Танковая дуэль в самом разгаре

Пулеметное гнездо впереди на дороге попробовало что-то вякнуть, но, получив прямое попадание из 37мм пушки и пару очередей из станкового пулемета, быстро заткнулось

самых маракасов. Супротив такого безобразия есть контрманевр - подавить противника огнем. Отдаем приказание и любуемся, как наши оболтусы с дикими воплями и бранью начинают палить по укрытию, за которым сидят немцы. Индикатор "наглости" у тех начинает скукоживаться, пока не становится полностью серым, т.е. противник подавлен в прямом и переносном смысле. Теперь, пока враг ошарашено приходит в себя, приказываем второй группе десантников обойти вражескую нычку сбоку и уничтожить с позиции, откуда на схоронившихся немцев открывается прекрасный обзор.

Звучит просто? На словах да, а вот на деле все тут же осложняется. Во-первых, групп немцев может быть несколько, и подавить их одновременно бывает очень сложно. Причем иногда получается так, что на вторую группу натыкаются как раз пущенные в обход первой десантники, что приводит к быстрому и очень летальному исходу. Во-вторых, даже полностью подавленный фриц может не стушеваться и пальнуть по америкосу, если видит, что тот заходит с фланга. Наконец, с ботов станется истолковать ваш приказ превратно и побежать совсем не в то место, которое вы для них обозначили.

Броня крепка

Пока что все вышеописанное могло подтолкнуть вас к мысли, что перед нами клон Full Spectrum Warrior. Но это не так. Поскольку в BiA имеется возможность самостоятельно бегать и стрелять, необходимость применения тактических маневров у каждого игрока выходит сугубо индивидуальная. Хотите тактики - пожалуйста, пробуйте командовать подопечными, отдавайте приказания и проходите уровни как некие головоломки, требующие определенной цепи приказов. Но в то же время никто вам не мешает приказывать отряду не высовываться, а самому лезть на амбразуры.

Еще одним ощутимым различием между играми является фактор случайности. Если вы помните, в FSW существовала некая условность, рафинированность геймплея - если отряд сидел за препятствием, он считался неуязвимым по определению. В BiA всегда имеется вероятность того, что во время перестрелки двух официально "спрятавшихся" отрядов кто-нибудь в кого-нибудь да попадет.

Но самый, на мой взгляд, интересный момент в игре связан с тем, что под вашим руководством в определенные моменты могут находиться танки. Да, да. Вместо одной из "команд" вы сможете иногда руководить легким "Стюартом" или тяжелым "Шерманом". Танк - это не просто передвигающееся укрытие для отряда и огневая мощь, враз подавляющая любую группу немцев или пулеметное гнездо. Это еще и пулемет на башне, который можно оккупировать и поливать оттуда свинцом любых излишне любопытных вражин. Танки, кстати, бывают не только дружественные: в паре миссий задача заключается как раз в том, чтобы завести наши танки в тыл вражеским. Не забыт оказался и фирменный финт ушами из "Спасения рядового Райана": если вы умудрились подбежать к танку противника сзади, то у вас появляется опция с закидыванием гранаты внутрь через люк в башне. Впрочем, от пары попаданий из панцершрека или базуки вражеские жестянки "подыхают" не хуже.

С грассирующим флером

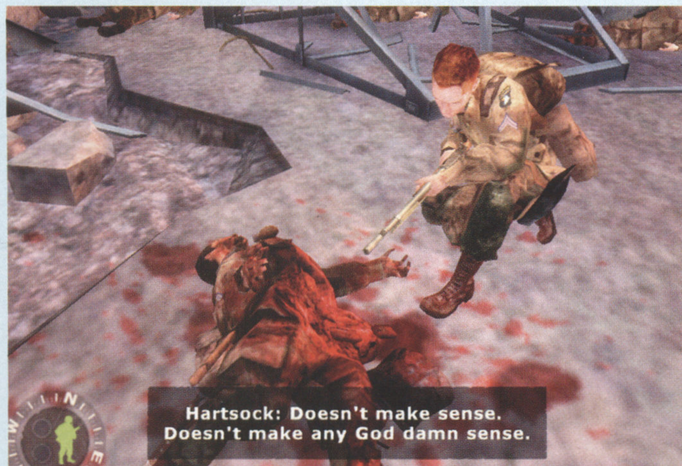
Странный факт: в BiA очень хорошо сочетаются совершенно "негероические" миссии и общая невзрачность окружающего мира, сделанного нарочито будничным. Здесь практически нет четких ярких цветов - такое ощущение, что выдаваемая на экран картинка как бы подернута легкой серой дымкой. Здесь нет абсолютно черной земли, нет абсолютно голубого неба или ярко зеленой травы. Взрывы выполнены такими, какими они бывают в реальной жизни - просто резкий хлопок и клубы пыли, разлетающиеся от ударной волны. И ведь видно же,

В статике персонажи выглядят очень приятственно, жаль, что динамика все портит

что это не безрукость художников, это специально выбранный стиль, который призван показать повседневность, неказистость происходящего с отрядом игрока. По этой же причине в BiA практически нет красивых спецэффектов - единственным постоянным спутником игрока является glow, как бы подсвечивающий объекты в игровом мире, если дело происходит солнечным днем.

Увы, попытка придать игре эффект "реальной жизни" оказалась удачной лишь отчасти. "Серость" окружающего мира распространилась на все его элементы, включая персонажей. И получилось так, что заляпанные грязью невзрачные парашютисты, те самые "бразерс" игрока, которых он, по идее, должен бы полюбить, оказались за счет убогой анимации просто безликими ботами. Вялая лицевая мимика (lipsync? ха! о чем это вы?), плохо "склеенные", дерганные движения, несоответствие скорости передвижения и анимации бега - большие и малые огрехи привели к тому, что эффект погружения в игровой мир возникает только тогда, когда не приглядываешься к персонажам. И какой может быть разговор о затягивающем сюжете, если на действующих лиц смотреть не хочется?

Brothers in Arms: Road to Hill 30



Хотя особо кровищи в игре замечено не было, иногда встречаются вот такие артефакты...

Пулеметное гнездо на втором этаже. Уничтожить его - задачка не из легких

Хардкор

Чтобы не превратить Brothers in Arms в аркаду из семейства Call-of-Duty'вых, разработчики постарались максимально усложнить самую важную для игрока часть геймплея - стрельбу. В основном речь идет об отдаче, сбивающей прицел к чертям уже на втором выстреле из "Томпсона" и на первом у любой из винтовок. Режимы стрельбы в игре стандартные, от бедра на бегу и от плеча (вид через рамку прицела). Если играть честно и отключить условный крестик прицела в центре экрана, тут же начинаешь вести себя, как и твои противники: прячешься за какой-нибудь камень и только оттуда уже ведешь огонь тщательно выверенными одиночными или короткими очередями.

Но чем ближе к концу игры, тем больше эта сложность с прицеливанием тебя начинает раздражать. Проблема в том, что законы прицеливания и отдачи для игрока и для его компьютерных оппонентов начинают действовать совершенно по-разному. Т.е. на тебя да, а вот на AI нет. Противнику ничего не стоит попасть в тебя, высунувшись из-за препятствия меньше, чем на секунду. И не важно, что ты сидел в кустах, в стороне от основной группы десантников и вообще на десять метров дальше. Прохождение на высоком уровне сложности чревато многочисленными восклицаниями "Ну так же не бывает!" с последующей перезагрузкой уровня. Доходило до совершенно абсурдных моментов. Например, ситуация: я прячусь за препятствием, высматриваю через прицел фрица, который должен выскочить из-за поворота в полусотне метров. Наконец, он появляется и начинает бежать на меня, стреляя на ходу. Я успеваю сделать одну короткую очередь, от которой ствол Stg44 подбрасывает вверх, и тут же получаю в ответ пять (!) попаданий подряд от бегущего (!) поганца. Душа поэта, естественно, позора мелочных обид не выносит, приходится перегружаться.

Или другой случай: последнего оставшегося в живых фрица с одной стороны прижимает огнем к земле первая команда, в то время как вторая забегает на него с фланга. На мгновение высовываюсь из-за поваленного ствола дерева - проверить, как проходит маневр. Фрицу остается жить еще секунду, не больше. Но вместо того, чтобы переключиться на атакующих ботов, которые находятся буквально в паре метров от него, подлюка, игнорируя подавляющий огонь, привстает и аккуратно одним выстрелом организовывает мне хэдшот. Занавес, конец тридцать третьего акта прохождения миссии.

ЛоБОТомия

Ладно, я все могу понять - экшн, все такое, игрок тут главный, на него враги внимание обращают в первую очередь и т.д. и т.п. Но скажите мне, за какие прегрешения в предыдущих жизнях Gearbox игрока этого покарал такими тупыми ботами-подопечными? 50% перезагрузок после неудачного тактического маневра происходят не по вине игрока, отдавшего приказ, а по вине бота, умудрившегося этот приказ не выполнить. Любое из узких мест на уровне - дверной проем, ворота, проход между живыми изгородями - в понимании компьютерного болвана всегда отличный повод, чтобы застрять. Если вы приказываете "Вперед!", не ждите, что укрывшийся между деревом и кузовом грузового "Опеля" бот воспримет это буквально и побежит исполнять. Он в своей теснине застрял прочно, ему там так хорошо, что по всяким пустякам, типа команды атаковать, его лучше не беспокоить. А уж как гениально десантно-парашютистский AI укрытия находит - это вообще нечто. Ни в коем случае не вздумайте указать команде ботов место рядом с краем какого-нибудь препятствия, например, забора. Двое еще туда-сюда, но все же кое-как за ним спрячутся, а вот третий обязательно забежит с другой стороны (с которой, собственно говоря, фрицы стреляют) и уютно примостится, демонстрируя невиданную, кхм, храбрость.

Последний в обойме

После прохождения Brothers in Arms лично у меня не осталось никакого ощущения эпичности драмы, через которую прошел главный герой. Не сохранилось почему-то и восхищения от нестандартного геймплея. Все пожрал метафорический "хомяк проклятый", в игровой среде известный как "баги и недоделки". Сыро, промозгло, неоттестировано. Причем, ведь игра-то сама по себе очень и очень неплохая. И сюжетно, и стилистически она выдержана на "отлично". А при мысли, каким интересным в ней может оказаться неопробованный пока мультиплеер, в котором каждый игрок руководит "огневой группой" из нескольких компьютерных дуболомов, самопроизвольно начинают течь слюнки.

Если вы поклонник тактических экшнов, в Brothers in Arms вам стоит поиграть, даже несмотря на все упомянутые в этой статье огрехи. Однако ж, заклинаю вас, не пытайтесь проходить эту игру на "харде" или "полном реализме". Именно на этих уровнях сложности недоработки и общий дисбаланс выпячиваются, как газовые карманы на болоте (причем с соответствующим запахом), и не дают насладиться игровым процессом в полной мере. И я сомневаюсь, что будущие патчи хоть как-то данную картину изменят - слишком уж многое придется дорабатывать.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 7.8
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	7 x 0,20	
Ценность для жанра	9 x 0,10	

UEFA Champions League 2004-2005

Владимир ЧАПЛЫГИН

МЫ - ЧЕМПИОНЫ!

Комментатор во время футбольного матча: "Нашей команде не хватает техники. Даже маленький бульдозер в корне изменил бы положение на поле".
Анекдот, родившийся после 7-1 от сборной Португалии

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 1.6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.uefachampionsleaguegame.ea.com

В последние годы почитатели сериала FIFA Football журили разработчиков за то, что в Лигу чемпионов можно было пробиться только через сито первенства той или иной страны. Мол, почему в прошлом столетии самый престижный европейский клубный турнир был доступен в качестве самостоятельного режима, а сейчас приходится идти на ухищрения. Не хочется нам ради этого дела возиться целый сезон во внутреннем чемпионате. Подавайте все и сразу. Видимо, руководство Electronic Arts наконец-то не выстояло под напором просьб возмущенных фанатов, и "полноценная" Лига чемпионов опять появилась в спортивной линейке подразделения EA Canada. Правда, в виде отдельной игры.

Все очень просто. Обладание лицензией от UEFA обходится разработчикам в копеечку. Сериал FIFA Football в основном покупают ради того, чтобы порулить любимым клубом в течение нескольких сезонов и вместе с ним стать обладателем ряда престижных трофеев. Путь к победе в Лиге чемпионов таким способом долог и тернист. С некоторыми командами для того, чтобы попросту пробиться в сетку турнира, приходится возиться несколько виртуальных лет. Кое-каким клубам и вовсе не суждено туда попасть. Взять московский ЦСКА. Участник группового этапа оказался в пролете лишь потому, что в FIFA Football 2005 чемпионат России отсутствовал как явление. Зато в UEFA Champions League 2004-2005 он тут как тут, как и остальные клубы (31 штука), дошедшие до стадии групповых состязаний.

Забота о добром имени

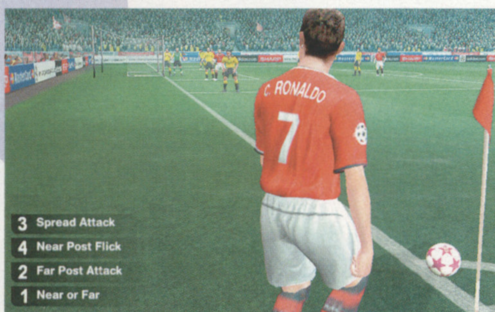
Дабы содержание игры не показалось сущей воды спекуляцией (как говорил Глеб Жеглов: "Пользуются нуждой народной"), разработчики поместили в продукт целую кучу сюрпризов. Взять хотя бы общее количество режимов. Первым по счету идет Play Now. В нем вы возглавляете одну из 239 команд из 14 европейских чемпионатов (или клуб из подразделения Rest of World, в которое попали представители Восточной Европы) и проводите товарищеский матч. Следующей идет собственно Лига чемпионов. Увы, реальные группы образца нынешнего сезона недоступны, компьютер тасует команды на свой лад. Далее следует Home & Away - игры дома и в гостях, в которых ярко отражены преимущества команды на родном поле. Затем идет Tournament. Здесь при помощи редактора Tournament Creator геймер создает собственный турнир. В Situation вы экспериментируете с настройками матча, загоняете себя в угол, а затем с доблестью выходите из сложившегося положения. В Practice отрабатываются финты, стандартные положения и комбинации, а в Play Online доказываете свою киберспортивную состоятельность на просторах интернета. К сожалению, зарубы по локальной сети отсутствуют как явление. Определенно, у владельцев компьютерных клубов есть железный повод для того, чтобы точить зубы на EA Canada.

Сливки

Отдельного разговора заслуживает режим сезона. В нем вы выбираете полюбившуюся команду из так называемой "великой европейской пятерки" (чемпионаты Англии, Испании, Италии, Франции и Германии). Затем по своему образу и подобию рисуете трехмерную модель тренера. Созданный вами наставник не является статистом. Он наравне с 11 футболистами становится участником действа. Во время опасных или решающих моментов камера показывает реакцию тренера на происходящие на поле события. В арсенале его эмоций заложено несколько вариантов поведения. То он, как бронзовое изваяние, спокойно стоит на месте и даже бровью не поведет, то внезапно поддается водовороту

Штрафные удары лучше всего смотреть в замедленном повторе

Все мои проколы, все мои 18 штук на теле сделаны вручную иголкой. По пять в каждом ухе...



UEFA Champions League 2004-2005

Это вам не арбузы в старом советском кино ловить

Капиталовложения Романа Абрамовича помогли "Челси" выиграть Лигу чемпионов

чувств: начинает махать руками, что-то бормочет себе под нос и ходит из стороны в сторону. Хорошо, что не матерится а-ля Валерий Георгиевич Газзаев. По окончании матча местная спортивная газета печатает короткую заметку, заголовок которой емко характеризует содержание проведенного поединка. По электронной почте приходит подробный анализ тактико-технических действий, отмеченных знаками плюс и минус. Чем больше плюсов, тем больше призовых очков отправится в вашу копилку. За них разрешается открывать разные бонусы. Как вам понравится заполучить мяч для пляжного футбола (увы, пляж с горячим песочком в число бонусов не входит) или же сделать доступным секретный вид от первого лица?

Вмешательство владельца клуба больше всего напоминает появление в "Челси" Романа Абрамовича. До него команда постоянно болталась между верхней и средней частью турнирной таблицы и чаще всего претендовала лишь на Кубок УЕФА. Пришел "начальник Чукотки", поставил своего тренера (правда, потом на его место переманил португальского победителя последней Лиги чемпионов Жозе Моуринью), прикупил кучу дорогих игроков, капитально вложился в реконструкцию структуры клуба и в конечном итоге сделал из команды конфетку, лидирующую в английской Премьер-лиге. В UEFA Champions League 2004-2005 в режиме сезона на вас сваливается примерно такой же богатый дядя, и ваша жизнь превращается в сплошное мучение.

Президент постоянно норовит вмешаться в тренировочный процесс. Он выдает ценные указания, в случае невыполнения которых грозится сделать соответствующие оргвыводы по поводу вашей персоны. Например, в домашнем матче за первые пятнадцать минут кровь из носу нужно повести в счете. И подобных заданий за сезон наберется аж 50 штук. Настоящее веселье начинается в случае неудачного исхода. Например, основной команде в поединке с дублерами необходимо победить с разницей в два мяча. Если это не получается, то руководство настаивает на том, чтобы прошло расставание с тремя ведущими игроками (по одному из каждой линии). Вот и думай, кого продавать из мадридского "Реала", ибо что ни фамилия, то Звезда с большой буквы. Хуже всего приходится с выходом на трансферный рынок. Никто не желает брать футболистов из вашего клуба по их номиналу. Все хотят заплатить значительно меньше, но при этом продать вам своих игроков по максимально высокой цене. Причем далеко не все "варяги" перебираются в новую команду. А еще, как назло, босс требует отрабатывать свежие тактические схемы и проводить постоянную ротацию состава.

Иржи Ярошика не удержать. В футболке ЦСКА он на всех парах летит в "Челси"

Новое и хорошо зарекомендовавшее себя старое

Интерфейс UEFA Champions League 2004-2005 вернулся к временам EUFA EURO 2004. Пожалуй, это наилучший вариант, только очень сильно раздражают слишком большие черные полосы в верхней и нижней части экрана. Не помешал бы более отзывчивый вариант поддержки мыши.

Игровой процесс обогатился сразу несколькими существенными нововведениями. Во-первых, тренер соперника научился делать по ходу матча разумные замены. Он убирает с поля уставших игроков и выпускает на их место свежих запасных, но всегда держит в уме перспективу ослабления команды из-за получения каким-нибудь футболистом тяжелой травмы. Поэтому искусственный интеллект не спешит проводить третью замену. Во-вторых, в зависимости от перипетий матча, судья теперь добавляет к периоду от одной до четырех минут дополнительного времени. В-третьих, разработчики научили арбитров делать ошибки. Иногда "люди в черном" не замечают явный фол или же неправильно фиксируют офсайд, когда ваш нападающий в момент ис-

UEFA Champions League 2004-2005

Играй как Дэвид Бэкхем

Настырный Руни и от четырех защитников ушел, и вратаря на задницу уложил, и красавец-гол забил

Исход великого футбольного противостояния Москвы и Киева решит этот штрафной удар

полнения паса находился с защитниками соперника на одной линии. В-четвертых, радикально изменилась система исполнения стандартных положений (о ее премудростях подробнее читайте в разделе Tactics). В-пятых, снизилась реализация 100-процентно голевых моментов. На первых порах из десяти выходов нападающего один на один с вратарем соперника в лучшем случае только четыре оказываются удачными. Со временем показатель повышается до шести из десяти. Что, согласитесь, тоже не ахти как много, зато реалистично.

Наконец, появилась неумышленная игра рукой. Виной тому внедрение в UEFA Champions League 2004-2005 свежей системы отскоков. Теперь мяч может спокойно залететь в ворота лишь потому, что после пушечного удара угодил в руку голкипера и, изменив траекторию полета, закатился в сетку. Примерно то же самое происходит с игрой "на втором этаже". Рослый нападающий кивком головы посылает мяч в один угол ворот, но пятнистый встречает на своем пути плечо неуклюжего защитника и залетает в противоположный угол.

Electronic Arts сдает позиции?

К сожалению, в последнее время футбольная продукция Electronic Arts начинает проваливаться по части визуальных красот. Если еще несколько лет назад ваш покорный слуга при встрече с очередным представителем семейства FIFA Football, не колеблясь, ставил ему за графику девять баллов, то сейчас приходится выводить восьмерку, да и на ту огромное влияние оказывают былые заслуги разработчиков. Данную тенденцию в сторону ухудшения качества картинки можно объяснить лишь кроссплатформенной природой происхождения игры. Из нынешнего поколения приставок программистами выжаты все соки. Чего-то революционного следует ждать лишь с переходом на Xbox 2 и третью PlayStation. А пока попавшие в жесткую зависимость от эволюции консолей обладатели PC вынуждены довольствоваться лишь мелким косметическим ремонтом старого движка.

Лица футболистов виртуального ЦСКА абсолютно не похожи на своих реальных прототипов. Исключение - чешский полузащитник Иржи Ярошик, да и тот с недавних пор является игроком "Челси". Остальные армейцы вылеплены разработчиками как бог на душу положит. Соблюдаются только цвет кожи и игровые амплуа. Да и то не всегда. Отдельные футболисты и вовсе исчезли из команды. Спрашивается, где молодое дарование Юрий Жирков? А куда подевался Чиди Одиа? Ведь оба являются игроками основного состава.

Со звездными игроками дела обстоят куда лучше. Их лица легко узнаются с первого взгляда.

Отрада для ушей

В отличие от графической составляющей, порадовало звуковое сопровождение. Хорошая новость номер один: наконец-то в комментаторском кресле появились новые люди. Если честно, старая пара закадровых балаболок порядком надоела. Новички ведут себя куда интереснее, да и словарный запас у них явно побольше. Ребята предпочитают больше говорить об определенных деталях матча, а не расплываться мыслью по древу: "Какой распрекрасный был удар, ты согласен со мной коллега? Да, удар был великолепен, но предшествовавший ему пас был куда краше".

Хорошая новость номер два: появилась специальная фича под названием EA Sports Talk Radio. После матчей в режиме сезона приводится подборка высказываний простых болельщиков относительно результата только что завершившейся игры. Разработчики записали более 200 гневных голосов разношерстных фанатов. Так что в случае поражения приготовьтесь испытать на собственной шкуре глас народа.

За такую Лигу можно и заплатить

В конце прошлого года, когда разработчики только-только анонсировали UEFA Champions League 2004-2005, мы больше всего переживали не за качество звука, не за уровень графики, а за внутреннее содержание продукта. Релиз показал, что опасения оказались напрасными. Перед нами игра, создатели которой умудрились чуть ли не с точностью до микрона передать неповторимую атмосферу матчей Лиги чемпионов. Очень трудно отыскать одну конкретную вещь, на которой зиждется аура великого футбольного турнира. Здесь каждый мелкий компонент вносит посильную лепту в общую копилку успеха: стадионы, неугомонные зрители, комментаторы и, конечно же, знаменитый гимн Лиги, от прослушивания которого аж мурашки по коже. Потрясающий эффект.

Вердикт выглядит так. Сотрудники EA Canada сделали в целом качественный продукт (чтобы виртуальный футбол от канадцев, да без изъяна - такого отродясь не было), который непременно заинтересует всех, кто неровно дышит к сериалу FIFA Football.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Реализм	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

ИТОГО 8.4

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

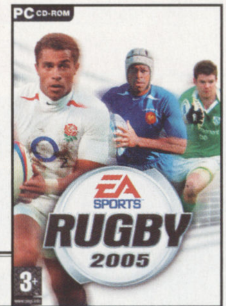
1С® ФИРМА «1С»

Akella

Rugby 2005

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

РАСТУЩИЙ ОРГАНИЗМ



Жанр Симулятор регби **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** HB Studios
Рекомендуется Pentium 4 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.easportsrugby.com

Так уж получилось, что некоторые виды спорта имеют крайне ограниченную географию обитания. И в течение весьма долгого времени не могут вырваться за ее пределы. Одним из таких "отщепенцев" является старинная мужская игра регби, о которой вроде все знают, да так, что толком ничего никто объяснить не может. Дескать, множество потных разъяренных мужиков бегают по футбольному полю, ломают друг другу конечности и выворачивают суставы лишь для того, чтобы доставить странный овальный мяч в зону соперника.

И даже Олимпиада не способствует популяризации данного вида спорта (следует серия грустных "смайлов"). Ну не хочет он вылезать за пределы Англии и Австралии с Новой Зеландией - хоть ты тресни! Может, стараниями товарищей из EA Sports ситуация немного исправится?

Go practice

А ситуация такова, что даже если кому-то приспичит поиграть в регби, то придется изрядно попотеть, прежде чем этот кто-то найдет правила игры, разберется в них, а потом еще поймет, как все это работает. Сделать это непросто, а уж если и цели такой нет и в помине... В общем, проходим мимо очередного регби. Но не проходите мимо Rugby 2005, если вы действительно хотите регби. Там все есть. Очень хороший режим обучения, который аккуратно расставляет свежеполученные знания по полочкам вашего головного мозга. Чуть-чуть усидчивости, и вы поймете, что в кажущихся хаотичными действиях тридцати разъяренных потных мужчин в спортивных трусах на самом деле море логики и трезвого расчета! Кроме шуток! Тренировочный режим обучит игрока всем премудростям в правилах, управлении и даже даст несколько занятий по тактике. И после этого вы откроете для себя мир регби. Вы, вообще, когда в последний раз открывали для себя какой-нибудь мир?

Процесс взросления

Игровой процесс имеет несколько приятных особенностей, как бы дробится на ряд мини-игр. Расстановка игроков перед введением мяча в игру, непосредственно вбрасывание, удары по воротам - все эти аспекты имеют свои неповторимые особенности, этакие локальные "вызовы". Это неплохо разбавляет пошаговую в принципе спортивную игру.

Что касается возможностей, то, учитывая небольшую глобальность рассматриваемого вида спорта в принципе, их вполне достаточно. Вы обнаружите шесть национальных кубков и европейских чемпионатов. Всего восемь турниров. Лицензии закуплены - команды и игроки настоящие. Естественно, наиболее интересной окажется лига Super 12, в которой выясняют отношения 12 лучших клубов.

В Rugby 2005 предусмотрена возможность создания новых игроков и модификации уже существующих. Не ново для спортивного симулятора, но в данном случае речь идет фактически о новичке.

И здесь же мы не можем не посетовать на отсутствие уже привычных (к которым нас, надо сказать, приучили сами EA Sports!) режимов игры вроде "династии" и "карьеры". Нет и хорошо продуманного менеджмента, вернее сказать, тех его элементов, которые стали априори любого спортивного симулятора от EA Sports. Иными словами, серия Rugby, хоть и делает ощутимые шаги вперед, по общему показателю все еще не дотягивает до признанных грандов компьютерного спорта.

Pretty good

А вот о чем можно говорить в превосходных степенях, так о графике и звуке. Тут полный порядок, и движок FIFA 2005 оказался как нельзя более кстати. Движения игроков очень похожи на те, что делают настоящие спортсмены. Столкновения с игровой камеры выглядят вполне правдоподобно, хотя иногда неестественные движения все же случаются (впрочем, нет еще симулятора, который бы этим не грешил). А в целом - красота. Отличные стадионы, телевизионные камеры и хорошие комментаторы создают полную иллюзию присутствия на стадионе.

Поверьте, регби - действительно интересный и увлекательный вид спорта. Надо только чуть-чуть "заморочиться" с правилами и вникнуть в суть "заморской игры". Оно того стоит. Всегда приятно открыть для себя новый мир. Даже если это всего лишь мир регби.

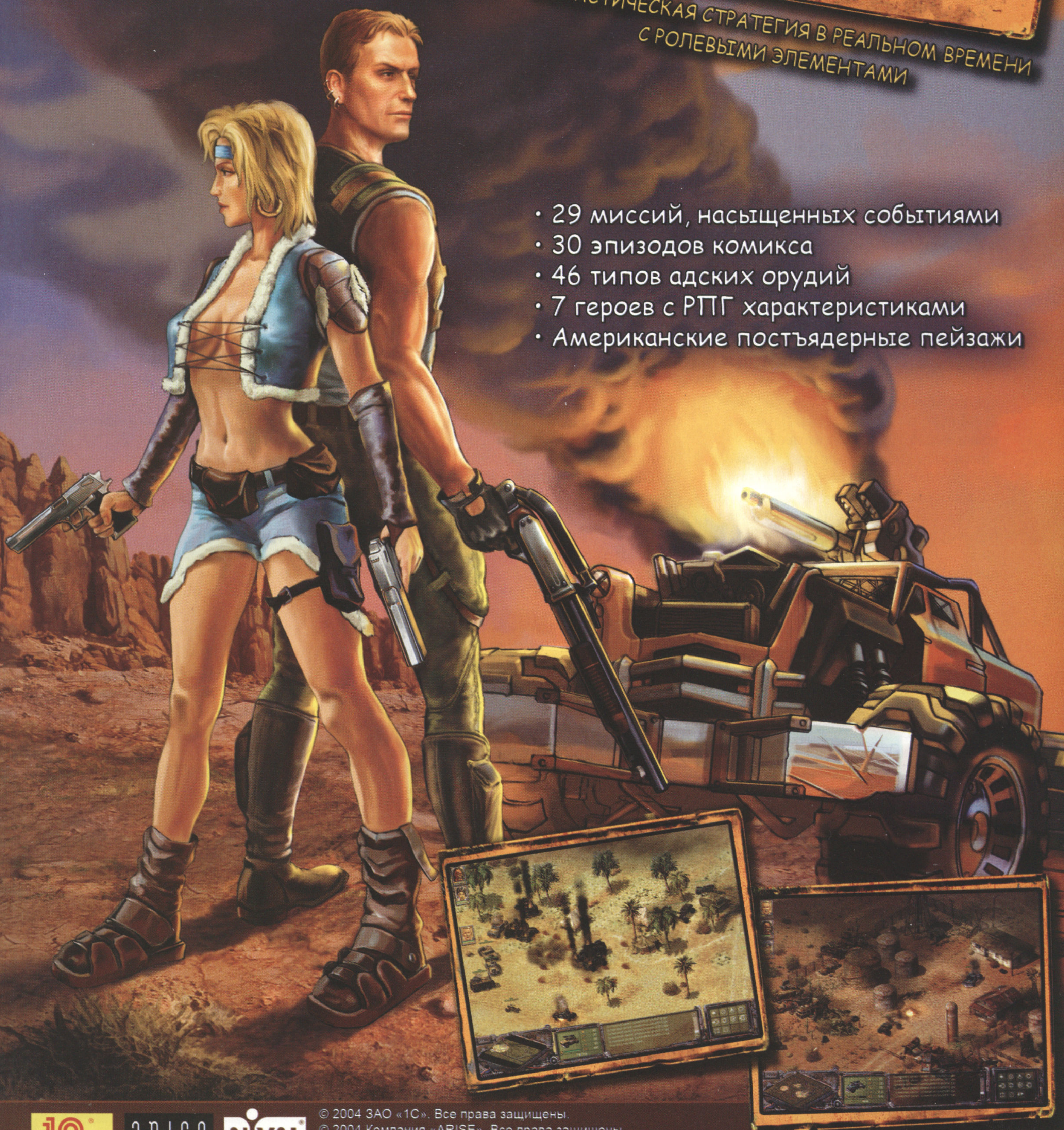
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	8	x 0,20	8.1
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

Прорыв остановлен, игрок с мячом думает о приземлении...

Всегда мечтал вот так вот с размаху вдарить по овальному мячу, чтоб летел в трибуны!

Кажется, парень своего добился!


Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи

Freedom Force vs. The Third Reich

Алексей РАТУШКИН

СУПЕРХУМАНЫ *против* УБЕРМЕНШЕЙ

Человек есть нечто, что должно превзойти. Что сделали вы, чтобы превзойти его?
Ф. Ницше. "Так говорил Заратустра"

Жанр Tactics/RPG **Издатель** Vivendi Universal Games, Новый Диск **Разработчик** Irrational Games **Рекомендуется** Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.freedomfans.com/ffvttr

Игры бывают разные: синие и красные. А вот Freedom Force vs. The Third Reich - игра ярко-желтая в тонкую бледно-розовую полосочку. Сочетание, как говорил один всем известный шведский суперхуман, "дикое, но симпатичное".

Иногда приходится заключать странные союзы...

... а потом пожинать их странные плоды

Карибский кризис

Irrational Games пришлось менять издателя буквально на переправе. В результате, Freedom Force vs. The Third Reich (давайте называть ее FF2, ок?), которая задумывалась как адд-он к оригинальной FF, находилась в разработке долгих три года и была представлена публике в качестве полноценного сиквела.

И если по техническим параметрам игра до этого гордого звания не дотягивает (об этом - ниже), то сюжетных загогулин и новых персонажей как раз хватило на вторую серию.

Три года - срок немалый, и число геймеров, не знакомых с первой серией FF, несомненно, велико, так что позвольте для начала кратко изложить ее содержание.

Год 1962. Город Пэтриот-Сити, на страже которого стоит общественная организация суперхуманов (добровольная народная дружина, в некотором роде) с пафосным названием Freedom Force. Город, по всем канонам жанра, подвергается атакам ужасных коммунистов, злобных пришельцев, сумасшедших ученых и просто таинственных существ, прибывших из-за пределов пространства и времени. Freedom Force с ними борется. До победного конца. Конец, естественно наступает. Победный. Здесь первая часть игры и заканчивается.

И тут же стартует вторая. Не успел отряд оплакать потерю бойца, добровольно принесшего себя в жертву ради спасения человечества, как вдруг из тюрьмы бежит товарищ Сухов. И ладно бы, тот красноармеец, что был счастливым владельцем чайника, трехлинейки и Катерины Матвеевны.

Здешний Сухов, известный под псевдонимом "Ядерная Зима", - обладатель впечатляющих суперхуманских способностей, а вместо Катерины Матвеевны у него есть погруженный в глубокий стазис Повелитель Времени (то самое существо из-за пределов пространства и времени). Воспользовавшись пространственно-временными аномалиями, Сухов завез-таки на Кубу ядерные боеголовки. Мир нужно срочно спасать.

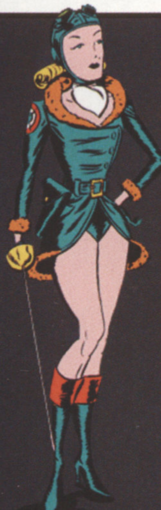
Но это еще не завязка. Вот после спасения мира, когда выясняется, что тушка Повелителя Времени попадает не в те руки, и очередной мегаломаньяк решает изменить ход самой истории... Вот с этого момента сюжет уподобляется лихо закрученному серпантину Военно-Грузинской дороги. Впрочем, это уже и есть FF2 во всей своей красе.

Высокий низкий стиль

Человеку, идеалами которого с раннего детства были Чебурашка и кот Леопольд, странно и немного смешно наблюдать за всей этой суперхуманской возней, живописуемой в FF2. Но брезгливо отмахиваться и вешать ярлыки на очередное творение "американской поп-культуры" не стоит.

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

TRICOLOUR



Олимпийская чемпионка по фехтованию, в прошлом - агент французских коллаборационистов. Однако смогла вовремя одуматься и перейти на сторону Сопротивления.

BLACK JACK

Ученый из Англии, которому надоело отсиживаться в тылу. Прекрасный стрелок, не позабывший, впрочем, и свою основную специальность - военную химию.

SKY KING

Этот голливудский актер так долго играл роли отважных борцов с фашизмом, что, в конце концов, решил проверить себя в настоящем деле. Модернизировал свой костюм для съемок и отправился защищать небо Британии.

Freedom Force vs. The Third Reich

НАСТОЯЩИЕ ЗЛОДЕИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Наоборот, стоит признать, что FF2 - игра, сделанная с умом и даже с душой. Соответствие выбранному стилю идеальное. Стиль этот - американские супергероические комиксы, какими они были в середке прошлого века.

Концепция была великолепно воплощена в оригинальной FF, а в сиквеле стала еще ярче, громче, сочнее. Не в последнюю очередь - за счет новых колоритных прота- и антагонистов.

Freedom Force - это карнавальные маски, лосины ядовитых цветов, высокие воротники, пафосные позы. Заставки в виде статичных слайдов, скрупулезно передающих манеру художников и грубое качество полиграфии тех лет.

А озвучка! О, эти чарующие звуки, которые рано или поздно заставят самого толстокожего игрока выключить колонки. Как гротескно переигрывают актеры, как шумна и назойлива музыка! Как все это точно передает атмосферу классических радиопостановок и не менее классических B-фильмов... А акценты персонажей-иностранцев? Имитация британского и японского произношения достойны какого-нибудь приза. Русский акцент тоже неплох, равно как и французский, и итальянский. И еще, очень веселят немцы, по поводу и без повторяющие "хундшвайн". Забавный, должно быть, зверек.

Сюжет выписывает привычные для жанра кульбиты. Действие скачет из шестидесятых в сороковые и обратно. Временные союзы с врагами, обретение новых друзей, потеря старых. Сюжетные ходы завязаны на событиях первой серии и пресловутых пространственно-временных аномалиях. Несколько раз создается ситуация ложного финала (ура, мы победили... что! опять! не-е-ет!). В конце, как и положено, мир, спасенный от уничтожения в последнюю секунду, и намек на продолжение истории.

Лучше новых двух

Старый друг, он, как известно, см. выше. Так же и FF2. И если сюжет, намертво приклеенный к первой серии, достаточно сложен и развернут, чтобы претендовать на звание самостоятельного произведения, то вот с технологической стороны игра не претендует на нововведения.

Конечно, глупо, к примеру, требовать чего-то нового от интерфейса FF2. Со времен первой серии он остался хорош, удобен, едва ли не идеален для выбранного жанра. Активная пауза, меню, выпадающее при правом клике на любом предмете, обширный список шорткатов, замечательная масштабируемость. Если что и требует небольшой доводки, так это управление камерой: выбрать удобный угол обзора не всегда получается.

Игра по-прежнему разбита на отдельные сюжетные миссии, что тоже правильно, хорошо и здорово разнообразит тактическую составляющую игрового процесса. Перед нами всегда стоит конкретная задача, мы ищем оптимальный путь ее исполнения, враги пытаются мешать нам числом (неважно, количеством мобов, или величиной лайфбара), а мы отбиваемся от них умением (как правильным применением скиллов, так и особенностями рельефа местности). Играть весело и, при условии, что вы постоянно контролируете всю партию, легко.

Графический движок перенес косметический ремонт. Теперь игра выглядит детализированней, спецэффекты - ярче, герои - пафоснее, злодеи - отвратительнее.

Физика все также великолепна. Все от хиленького забора до многоэтажного дома поддается разрушению. В программу также включены любимые суперхуманами виды спорта: волейбол легковыми автомобилями и фехтование на фонарных столбах.

Разработчики бережно сохранили все хорошее, что было в первой FF. Но и ничего нового, будь то новое хорошим или плохим, в FF2 не привнесли. Ну не считать же нововведением режим скирмиша (Rumble Room), в котором можно повоевать любыми четырьмя героями против любого врага. А нового хочется. Картинку получше, лицевую анимацию поубедительнее, миссий побольше, мобов поагрессивнее.

Вердикт

Как самостоятельный продукт Freedom Force vs. The Third Reich все-таки заслуживает восьмерку. Добросовестность, с которой была сделана первая серия, стоит, как минимум, девятки, а единственный самоповтор, учитывая запутанную историю со сменой издателя, это еще не смертный грех. Поздравим Irrational Games с долгожданным релизом, и будем ждать третьей части.

Получи, фашист, гранату!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.0
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Сбалансированность	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Driv3r

Reckless Driv3r

ПОЛИЦЕЙСКИЕ И ВОРЫ

Жанр Аркадные автогонки/Action **Издатель** Atari, 1С **Разработчик** Reflections **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.driv3r.com

Признаться, уважаемые, я уже забыл, что такое Driver! Что такое "вкшмук", если уж на то пошло. Так долго серия обреталась по разным, знаете ли, Sony и PlayStation, что даже я успел ее крепко позабыть!

А ведь игра в свое время (о, что это были за времена, что за нравы!) пришлась по душе всем, кто обожал гонки с небольшим элементом Action. Тогда серия GTA была двухмерной (кстати, вторая часть GTA вышла через месяц после того, как появился первый Driver. Это случилось в сентябре-октябре 1999 года), если не забыли, а игр типа Mafia даже не было в проекте! Да и откуда им было взяться, если своим появлением они обязаны в первую очередь именно Driver?

Driver подарил нам красивую историю про внедренного в мафиозную структуру полицейского по фамилии Таннер, лихо закрученный сюжет, состоящий из множества динамических миссий, фактически положил начало новому жанру, в котором самым органичным образом слились воедино аркадные автогонки и экшн с видом от третьего лица. И уже потом появилась трехмерная версия GTA, Mafia и другие подражатели.

Тем не менее, после столь впечатляющего старта серия покинула компьютерные просторы на целых шесть лет. Разработчики пообещали, да не выдали вторую часть. Долго оставался открытым вопрос портирования Driv3r, который, к счастью, разрешился для нас вполне благополучно.

И вот - он возвращается: Таннер снова выходит на скрытую тропу войны с организованной преступностью!

Таннер против автоугонщиков

На этот раз задачка у Таннера не из простых. Полицейскому надо внедриться в шайку автоугонщиков, которые действуют по крупному - угоняют только лучшие автомобили и морем переправляют их неизвестному заказчику. В погоне за грязными деньгами бандиты не гнушаются самых подлых методов: путь шайки устлан трупами людей и автомобилей, и Таннеру, волей не волей, приходится становиться свидетелем ужасных убийств. Да и сам полицейский, чего уж греха таить, не прочь валить людей "пачками" - профессия, как говорится, обязывает.

Сюжет получился вполне в духе классических голливудских боевиков. Очень хорошо выполнены трехмерные ролики в промежутках между миссиями, в которых видна отличная игра полигональных актеров и стиль режиссера. Красивые пейзажи, серьезные лица непоколебимых гангстеров, эффектные ракурсы и постоянная пальба. Однако в Mafia погружение в игру было сильнее, ибо там, например, все сюжетные ходы обыгрывались с помощью движка, а тут являются отрисованными. Зато Div3r прячет в рукаве козыри несколько иного толка: к разработке удалось привлечь настоящих звезд. Это такие небезызвестные личности, как Майкл Мэдсен, Микки Рурк, Мишель Родригез и Винг Рэймс. Поэтому не удивляйтесь, если вдруг лицо персонажа из игры вам покажется поразительно знакомым. Как говорят американцы - as seen on TV.

Этот дядя в синей рубашке нам не указ! Даже если выпустит в тело Таннера несколько пуль, ТОТ невозмутимо поедет дальше - "стамина" позволяет

Совсем недавно это был новый блестящий лимузин. Стараниями копов и изумительной модели повреждений он превратился в мятую консервную банку

Driv3r

Несмотря на ужасные крены лодки, наш бравый полицейский всегда стоит по стойке смирно!

В лучших приставочных традициях, сохраняться в Driv3r можно далеко не всегда, а только в промежутках между выполненными миссиями. С одной стороны, это хорошо - возрастает цена ошибки и, как следствие, напряжение. С другой - плохо. Ибо миссии многоэтапные, порой - достаточно сложные, и старина "сейв" пришелся бы очень кстати. Но, увы и ах. Зато разработчики порадовали новшеством. Когда загружаете сохраненную игру, показывают "краткое содержание предыдущей серии" - чтобы освежить в голове перипетии развития сюжета и заново погрузить в атмосферу. Похвально.

Игровые режимы представлены следующими вариантами. Основной называется Undercover. Развлекательные - Take a Ride и Driving Games. В первом можно просто кататься по городам, глазеть на витрины и светофоры, второй же является набором мини-игр вроде заезда один на один, погони, или наоборот - попытки уйти из лап полиции. Лично я потратил на них минимум времени в самом начале игры, а потом вполне достаточно было Undercover, в котором развернулись наиболее интересные действия.

От рассвета и до забора

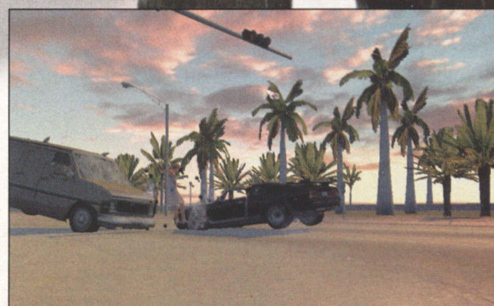
Когда появился первый Driver, жанра как такового еще не существовало, и поэтому геймплей, построенный на выполнении заранее прописанных миссий, воспринимался как должное. Если помните, Таннер жил на конспиративной квартире, у него был автоответчик, на которые приходили заказы. Игрок, кстати, был вправе сам решать, что, когда и где делать. Выбор из двух-трех миссий всегда существовал.

С момента выхода первой части, напомню, прошло почти шесть лет, а структура геймплея не только не изменилась, но даже очевидно упростилась! На фоне предложений GTA, игровой процесс Driv3r выглядит незамысловато. С этим трудно поспорить, перед нами не что иное, как линейная последовательность миссий, при помощи которой скармливается сюжет.

Миссии, как уже говорилось выше, зачастую носят многоэтапный характер. В течение одного задания необходимо посетить несколько мест, и выполнить ряд локальных задач, неминуемо приблизившись к развязке. Если один из этапов пройден, то в случае смерти игрок может начать все заново уже со следующего этапа, но, увы, не может "сохраниться". Путешествовать по городам, общаться в свое удовольствие с NPC и выполнять какие-нибудь побочные квесты - тоже не судьба. В таком случае вполне резонно задаться вопросом: может ли произведение предложить нам что-то еще взамен свободы? Ответ однозначен - да. И эта замена - ураганный геймплей в стиле Driver и никакой другой игры!

Однако перед тем, как восхвалять игровой процесс, необходимо еще раз (или два) метко кинуть камень в огород проекта. К процессу прохождения Driv3r хорошо применимо выражение "разведка боем". О чем речь? Об алгоритме прохождения миссий. Например, в начале одной из миссий предстоит догнать на мотоцикле неугодного гангстера, который удирает по морю и каналам на скоростном катере. Погоня достаточно длительная, сначала по побережью, затем по городу (мосты и набережные), и для того чтобы понять, куда и как ехать (несколько секунд замешательства, и товарищ "уплыл"), придется раз десять начать задание сначала, прокладывая себе маршрут километр за километром. Помочь игроку призвана небольшая карта в нижнем углу экрана, но на деле она оказывается совершенно бесполезной в том случае, если скорость

Компьютерные люди в игре порой ведут себя довольно странно. Например, одной из отличительных особенностей водителей является потрясающее умение выходить из машины прямо на дороге в тот момент, когда мы проносимся мимо. Надо отметить, что аварии получаются отменные. Как и в случае с этой дамочкой, покинувшей свой фургон. Ей, на самом деле, очень повезло



Осадили дом. Развитие сюжета "по умолчанию" подразумевает побег мафиози на машине через ворота. Если запереть ворота своим автомобилем, бандит покинет дом через другой выезд. Если взорвать его автомобиль до того, как тот в него сядет, машина восстановится на прежнем месте. Вывод - игра реагирует на динамическое изменение обстановки. Но лишь до определенного момента

перемещения далеко за 100 км/ч (а меньше просто не получится) - по ней нельзя нормально сориентироваться. Вот и приходится руководствоваться методом игрового автомата, раз за разом выбирая restart и начиная все заново. Иногда это начинает раздражать. Благо миссии все же не переусложнены, иначе игровой интерес получил бы более низкую оценку.

Ну а в целом... В целом - ностальгия бушует! Это все тот же безудержный "Вкшмук", который мы так хорошо знаем и который полюбили всем сердцем много-много лет назад! Мускулистые купе, повороты веером, урчание многолитровых моторов, лавирование в потоке городского транспорта и головокружительные прыжки! Все это вызывает сильное душевное волнение и приступы неконтролируемого игрового энтузиазма! Хочется играть, играть и играть! На самом деле, сравнение Driv3r с GTA лично мне представляется теперь немного неуместным. У творения Reflections несколько иная концепция, она более линейна и гораздо сильнее ориентирована на скоростное вождение (различных транспортных средств). В GTA сделан упор на свободу выбора и перемещений. Здесь такой свободы нет - зато доминирует сумасшедший action, и нам это, черт побери, нравится!

Перестрелки vs. Погони

В игре можно плавать на катерах, ездить на мотоциклах. Коротко оценивая новшества, признаем их реализацию на среднем аркадном уровне. Модели поведения лодки на водной глади далеко до проработанной физики автомобилей. А вот мотоциклы получились неплохо. Даже раздельные падения удались. Понравилось носиться на байках по тротуарам - адреналин!

Но больше всего впечатлила модель повреждений. Вот уж где не будет никаких поблажек игроку. Контактов с машинами и объектами можно и нужно избегать, иначе вы неминуемо потеряете секунды (которые в Driv3r почти всегда - на вес золота). Машина даже после не очень сильного (по игровым меркам) лобового удара вполне реалистично оказывается "в хлам", и с таким подходом сложно поспорить! Если пропустить несколько сильных ударов, автомобиль взорвется, унося в могилу старину Таннера.

Стоит немного поговорить об экшене с видом от третьего лица. У нас есть несколько видов оружия, полицейский может приседать, прыгать, кататься кубарем, делать "стрейф", карабкаться по лестницам, плавать. В общем, стандартный арсенал Лары Крофт. Управление персонажем в режиме "на ногах" никакого недоумения не вызывает - все работает хорошо. А вот поведение компьютерных оппонентов местами выглядит очень невыразительно! Товарищи всегда стоят на прописанных местах и не проявляют абсолютно никакой сообразительности. Можно слегка высунуться из укрытия и, хорошенько прицелившись, расстрелять оппонента без вреда для собственного здоровья. Впрочем, подлецы нередко берут числом! Но одну и ту же миссию, как уже говорилось, нередко приходится переигрывать по несколько раз, и к победному концу все "явки" известны, и остается лишь проявить немного хладнокровия и спокойно положить всех врагов. Так что здесь у разработчиков небольшой провал.

Компьютерные товарищи, впрочем, стремятся реабилитироваться, как только оказываются за рулем какой-нибудь машины. За рулем искусственный мозг действует почти безукоризненно! Догнать и обезвредить его крайне сложно. Вот почему мы по справедливости называем погони наиболее сильной частью Driv3r. Но только не подумайте, что бегать с пистолетом в руках совсем неинтересно. Отнюдь, это хорошее разбавление игрового процесса, но только во многих современных action-играх данный аспект выполнен на более высоком уровне.

Стар или Супер-стар?

В Driv3r построены три города, атмосфера каждого - индивидуальна. Это обеспечивается графикой игры, которая, подобно городу Нью-Йорку из советской учебной программы по английскому языку, состоит из многих контрастов.

Автомобили, освещение, дома, люди, которые перемещаются по улицам - все это выполнено на "хорошо-неплохо". Французские горы и вовсе вызывают умиление. Модель повреждений авто хороша графически - не придерешься. А вот атавизмы первого Driver, чудом выжившие, откровенно бросаются в глаза. Да так, что режут взгляд! Взять ужасные спрайтовые деревья. Не припомню, когда последний раз видел такие. Или некоторые решения по воспроизведению ландшафта - прибрежные камни, например, грубо сложенные из немногочисленных полигонов. Весьма. Не все в порядке и с освещением - на одном из прилагающихся скриншотов отлично видно, как светит лампа. Кое-где проглядывают страшноватые текстуры. При этом игра выдвигает очень серьезные требования к "железу", требуя, помимо хорошего процессора, оперативки и видеокарты, примерно пять гигабайт дискового пространства! И где после этого справедливость? Безукоризненно выглядят, разве что, модели автомобилей. Ну а в целом графика производит впечатление слегка устаревшей, умудряясь при этом обеспечивать игре атмосферу.

Чего нельзя сказать о звуке! Тут все профессионально. Отличные музыкальные темы, классная озвучка персонажей, много звуковых сэмплов - красота!

Driv3r остался собой, и это главное. В первую очередь - это бешеная драйверская игра, снабженная отличным сюжетом и роликами. Во вторую, третью и четвертую - гангстерский боевик, свобода перемещения по городу и общение с персонажами. В любом случае, это не замена GTA, а ее альтернатива. Несмотря на очевидно устаревшую концепцию игрового процесса и порой сомнительные графические решения, Driv3r заслуживает вашего внимания как по-прежнему выдающаяся и весьма интересная автомобильная гангстерская игра.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 7.7
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Tactica Online

ЛЕОНАРДО В "ПОХОДЕ"

OrcHunter

Мадонна Литта - мой каприз.
Б. Гребенщиков

Жанр MMOTBS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Imaginary Numbers **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.tacticaonline.com

Пока исполины ролевого онлайна вкушают во дворцах светлых перспектив сочные ежемесячные подношения пользователей, девелоперствующая мелочь, там же, но в подвалах, обклеивает стены проникновенными пресс-релизами и срочно готовит в поход армию сверхновых MMORPG в отчаянной надежде отвоевать теплое местечко по соседству с великими. Чтобы привлечь к себе хотя бы внимание, они пытаются эксплуатировать любимые народом миры, начиная от постапокалиптики и заканчивая утопическим Star Trek. Или делают ставку на всевозможную экзотику.

Скромные аборигены из солнечного Сиднея, гордо представившиеся как Imaginary Numbers, решили удивить игровое сообщество на свой австралийский манер. Встречайте еще одну из ряда - Tactica Online. К столь очаровательно оригинальному названию был тщательно подобран соответствующий жанр - "походовая ролевая многопользовательская стратегия".

Есть подозрение, что "прапра" мирового вертолетостроения товарищу Да Винчи изрядно икается в его заслуженном парадизе. Ибо дело в том, что виртуальный клон деятеля науки и народного художника Земли является одним из ключевых персонажей ТО... Впрочем, давайте не будем заглядывать в щели, а зайдем с парадного.

Действие игры происходит в мире, напоминающем помесь стимпанка (а-ля Arcanum) и альтернативной вселенной, в которой победила магия. То есть на дворе свирепствует Средневековье, а Возрождение только-только подумывает о том, чтобы выбраться из подполья. Жизнью откровенно командует Церковь, засылая отряды инквизиторов для истребления еретиков и волшебствующих индивидуумов. Скриншоты демонстрируют соседство пистолетов и файрболов. И в этом чуде, где-то между Францией и Венецианской республикой образовался город Tier. Поселение отличается особо трепетной любовью к магам, инженерам, купцам и уголовникам. Разумеется, соседям такой рассадник идеологической заразы не совсем приятен, поэтому они регулярно радуют диссидентов кознями. В сложившейся нелегкой обстановке правящий городом Герцог взывает к гению Да Винчи, дабы тот поставил достижения НТП и НТР на защиту плюрализма. Вот так. Пока старину Леонардо отпаивают противоикотной амброзией, австралийцы подсовывают нам мятые конспекты с особенностями игрового процесса.

Геймплей в ТО можно обозначить как эстетическую потасовку двух команд в походовый режиме с применением чудес высокоточных паровых технологий и тривиальных файрболов. У игрока есть небольшая команда (судя, опять же, по скриншотам, в мире Tactica Online клонирование подопечных Церковь не запрещает), для которой сюжет щедро кастует миссии и задания. Схватки с чужаками слегка напоминают картежную забаву Magic: The Gathering или тех же "Демиургов". Кто ловчее распорядится имеющимися козырями в виде спеллов и пищалей, тот и получит соответствующие "призы под крышками".

Но это половина радости. Чтобы у ТО было как можно более светлое будущее, господа из Imaginary Numbers обещают регулярно поставлять подписчикам новые задания, предметы и территории. За которые, впрочем, необходимо будет не менее регулярно платить.

Если общая концепция игры выглядит более или менее сносно, то внешний вид оставляет желать чего-то иного. Внушающие пессимизм модели, затянутые в мутные текстуры, сомнительного достоинства визуальные эффекты, потрясающе веселые буро-зеленые ландшафты... Конечно, при особом желании с такими картинками можно смириться. Однако придется поднапрячь силу воли.

Делать серьезные выводы пока рано, но сомнения в том, что у "австралийского чуда" хватит заряда бодрости, чтобы присоединиться к празднику oline-жизни в компании WoW, DAoC и Lineage 2, имеются. В любом случае, судьба игры решится осенью, когда состоится релиз.

Клон №1 поразил йогуртообразной молнией клона №2

Бандформирования в деле

ДОРОГА СМЕРТИ

Жанр Автогонки/Action **Издатель** Не объявлен
Разработчик Psycho Craft Studio **Дата выхода** II половина 2005
Сайт www.psychocraft.ru/road666/index.html

Российская компания Psycho Craft Studio трудится над очередным клоном легендарных микромашин. Отрадный факт, если учесть, что в последнее время этот уважаемый жанр стал сдавать свои позиции.

Как повелось, перед нами фантастическое будущее, в котором человечество научилось-таки проникать в параллельные миры. Проникая то туда, то сюда, оно обнаружило, наконец, наиболее интересный. Он был очень похож на наш с вами, но... после глобальной катастрофы (или войны – разработчики еще не решили). Естественно, появилось желание изучить аналог планеты Земля более пристально. Однако сделать это было непросто по причине сложных условий обитания в данном параллельном измерении. А именно – невероятной агрессии населяющих его существ. Видимо, бюджет у исследователей был низок, и нормального оборудования – кот наплакал. Поэтому пришлось прибегнуть к услугам добровольцев, которых сажали в специальные бронированные и вооруженные автомобили, телепортируя затем в мир иной. А там – как получится.

А получалось следующим образом. Получилась игра "микромашинки" в интересном окружении. Вид – с птичьего полета. Взрывы, пули и ракеты. Много миссий. В качестве бонуса – возможность апгрейдить (не тюнинговать!) транспортное средство путем навешивания на него брони, новых ракетных и стрелковых установок и прочего добра. То есть гонок наперегонки как таковых не будет. А вот популять дадут вволю.

Графика игры, насколько можно судить по расположившимся на официальном сайте скриншотам, обещает быть нормальной. Но не более того. Детализация не слишком высока, эффекты не ультрасовременны.

А вот со звуком ребятам надо срочно что-то делать. Прослушанные на сайте фрагменты дремучих рок-композиций навеяли страшную тоску. В России, быть может, это еще "прокатит", а вот на Западе (там игра выйдет под названием Drive'n'kill) подобное сопровождение вряд ли будет воспринято адекватно.

В принципе, игрушка интересная. Пострелять из всех стволов в жанре микромашин всегда было забавно. Эту идею вообще сложно испортить.

Налицо добротные эффекты и эффектные пальмы

CUSTOMPLAY GOLF

Жанр Симулятор гольфа **Издатель** Fusion Labs
Разработчик CustomPlay Games **Дата выхода** II квартал 2005 года
Сайт www.fusionlabs.ltd.uk/fs_customplay_golf.htm

Такой пейзаж можно будет легко создать вручную

Симулятором гольфа сегодня очень сложно кого-нибудь удивить. Жанр есть, звезд с неба, что называется, не хватает, однако имеет стабильный круг поклонников и ежегодно обновляется новыми произведениями. Появляются и неслыханные ранее имена. Один из примеров – находящийся в разработке CustomPlay Golf.

Этот симулятор пытается задобрить игрока демократичностью. Позволяет буквально все. Как ясно из названия, игра разрешит нам создавать и менять очень и очень многое. Например, сотворить собственного игрока, поработав как следует над его внешностью и профессиональными атрибутами. Или сделать новое поле, расставив лунки, как положено, загрузив собственные текстуры или же вовсе – объекты.

В игре будет фича под названием Random Hole Generator, которая позволит расставить на уже созданном поле новые лунки буквально за пару секунд. Естественно, обещается разветвленная поддержка проекта в интернете – игроки буду меняться спортсменами, полями и прочими свежесозданными вещами.

Что касается игрового процесса, тот тут никаких инноваций не предвидится. Управление – такое же, как у лучших представителей жанра. Есть возможность поиграть с видом от первого лица. Турниры, сезоны и так далее.

Вот только графика у CustomPlay Golf скромна. Сразу виден бюджетный проект, который, увы и ах, скорее всего, будет интересен лишь ярым поклонникам жанра.

Творим новую "поляну"

Андрей ЩУР

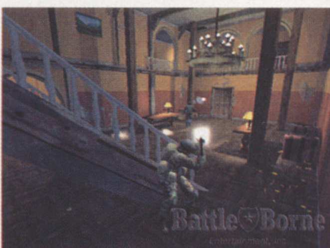
6GUN

Жанр TPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Battlebourne Entertainment
Дата выхода 2006 **Сайт** www.battleborne.com

Неисчерпаема все же фантазия разработчиков на тему секретных американских отрядов специального назначения, поддерживающих мир во всем мире, да так, чтобы мир и не заметил. Девелоперы из молодой команды Battlebourne, уже закончившие работу над аркадой Combat Elite, но еще не успевшие ее продать издателям, начали работу над вторым проектом: тактическим экшном на тему очередных морских песиков, тьфу ты - котиков.

Называется этот экшн 6Gun, и повествовать он будет о трудовых буднях очень-очень секретной очень-очень команды GUNSLINGER (ни фига ж себе аббревиатурка!). Завязка сюжета будущего игрового шедевра по своей бредовости похлеще фантазий Тома Клэнси на тему холодной войны. Во время одной из "спасательных" операций в Южной Америке "ганслингеры" находят документы о том, что, дескать, российский Северный флот, а конкретнее – Балтийский атомный подводный каким-то образом попал во власть международной сети торговцев оружием. Вскоре команда неизвестных атакует и захватывает атомный подводный крейсер класса "Тайфун", стоявший на приколе в городе Приморске (!). Неудачная попытка американских морских собачек захватить подлодку оборачивается атомным взрывом, который "... повергает мир в шок, а SOCOM (американское командование специальными операциями) - в хаос". Мама родная, иначе не скажешь.

И тут на сцену снова выходят они - "ганслингеры". Придется нам, руководя этими бравыми ребятами, проходить миссию за миссией в погоне за теми, кто должен ответить за взрыв в Приморске (нет, не за руководством SOCOM, а жаль). Планируется четыре кампании, состоящие в общей сложности из 12 игровых уровней. Никакой конкретики по поводу геймплея пока объявлено не было, только то, что задачи перед игроком будут в основном включать в себя CQB (Close Quarters Battle), т.е. бои на близкой дистанции да еще и в тесных пространствах. Судя по имеющимся скриншотам, ждет нас что-то в духе экшна Kill.switch, известного бешеными перестрелками с использованием всего и вся в качестве укрытий.



Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Жанр Action **Издатель** JoWooD Productions **Разработчик** Perception
Дата выхода Конец 2005 **Сайт** www.stargate-thealliance.com

Третьего дня австрийская контора JoWooD Prod. выбралась из общей свалки компаний-издателей, держа в зубах лицензию на вселенную Stargate. Отряхнувшись и поправив помятые перья, она объявила о разработке игры по мотивам сильно затянувшегося (эпизодов уже на 700 с лишком) сериала Stargate SG-1.

Нам обещают командный шутер на сильно переработанном движке Unreal 2 с элементами stealth и сюжетными головоломками. Разработчики клятвенно заверили общественность, что их детище будет сильно отличаться от классических "прямолинейных" шутеров. Обещать-то все кучерявы, а как оно на самом деле будет... Что нас насторожило в обнародованной информации?

Во-первых, разработку доверили австралийцам из Perception. За десять лет существования эта контора слепила пару разудалых гонок для игровых автоматов да была на подхвате при разработке нескольких игр в серии EA Sports. Что такое игры для PC, парни, конечно, знают, но боюсь, что только в теории.

Во-вторых, игра разрабатывается не по оригинальному фильму 94-го года, то есть сценарная основа (и без того хлипкая) размывается совершено. Дизайнеры уровней уже сейчас больше озабочены тем, чтобы фанаты сериала попали в знакомые локации, чем созданием сбалансированных карт. Что из этого получается, мы уже видели.

И, в-третьих, игра разрабатывается для всех основных платформ одновременно. Когда подобные вещи финансирует EA или Activision, то вопросов не возникает. А вот в случае с JoWooD мы позволим себе усомниться в том, что всем версиям игры будет уделено одинаковое внимание.

Ну а в остальном все прекрасно. Вселенная оригинальная, возможностей для введения разнообразных игровых аспектов более чем достаточно. Дело лишь за тем, чтобы грамотно воспользоваться открывающимися возможностями.

Вот такие картинки выложены на официальном сайте под видом скриншотов

Gang War

О ПОДВИГЕ РАЗВЕДЧИКА

Остап МУРЗИЛКИН

Когда один человек делает компьютерную игру - это подвиг.
Когда миллион - статистика и Electronic Arts.
И.В. Джугашвили

Жанр Action/Strategy **Издатель** Strategy Fist **Разработчик** Radioactive Software **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.radioactive-software.com

На самом деле это очень душетрогательнощипательная история. Radioactive Software - театр одного актера, и вместо вешалки (ее попросту нет - бюджет, сами знаете) он начинается и заканчивается человеком по имени Дэнни Грин (Danny Green). В пресс-релизах большого паблишария Strategy First Денни фигурирует как президент компании, но эта информация так же вяжется с суровой правдой жизни, как пекинес с кавказской овчаркой. В государстве, где президентствует Дэнни, живут лишь четыре человека: композитор, моделлер, аниматор и веб-мастер. Остальным - программированием, дизайном, сценарием, звуком, движком, графикой и повышением зарплаты программисту, дизайнеру и сценаристу - занят сам зурбаганский стрелок Грин. Сказать, что этот человек герой, мечтатель и просто ходок по наклонной, - значит, схлопотать себе типун на язык. Он значительно больше!

С другой стороны, мы - люди циничные, в терке жизни побывавшие, виды видавшие, и потому знаем, чем это все зачастую заканчивается. Знаем и предпочитаем гладить героя по голове, если не заочно, то в перчатках уж точно. Безумству храбрых респект, но потреблять великодушные выделения творчески одиноких натур - разве что врагу не пожалеешь. Ага, мы - сволочи. Но истина дороже.

Если придушить, зарезать и утопить скепсис еще до того момента, когда он распахнет маленькие глазки и потянется к вымени недоверия, то Gang War (о которых сиречь) вдруг расчехлится из гадкого утенка в гордую лебедь. Зажмурьте куда подальше скриншоты, ошибитесь на пару порядков, считая поголовье разработчиков, произнесите "Грин" как "Мулинье" и по достоинству одесятибалльте концепцию этой игры. К Денни как-то раз явился (в рамках турне по Европе) призрак Мичурина и навеял идею перекрестного опыления двух жанров: стратегии и экшна. Сказано - сбацано: в строгом "командном" режиме наш герой Дон Тихий сражается за власть над городом с шестью другими гангстерскими общинами, захватывает и метит территории, устраивает эпические побоища за улицу красных лампад, торгует наркотиками ("Если не мы, то кто-то другой, понимаешь?") и вообще ведет крайне симуляторный образ жизни. Когда от мудрых стратегических операций живот начинает обрастать комками нервов, голова - походить на арбуз, а плешь - седеть, самое время перейти в режим "действия". Вы верите в переселение шкур? Дэнни Грин построил на этом половину своей первой коммерческой игры. Игрок, отдав приказ рядовому бычку и вооружив бригаду нэпманов, может взять бразды правления идущими и качающимися животными и лично выполнить свой собственный крест! На местах начинается настоящий гангстерский экшн с погонями и стрельбой в архитектурном стиле "аркада" (просвещаем, как могем).

Фоторобот игрока в Gang War будет очень похож на античного (опять потянуло...) божка Януса Двуликого. Все выдающиеся мозги и руки преступного мира были многостаночниками: сами заказывали, сами убивали; сами договаривались об оброке, сами ходили за данью, сами распространяли дурь, сами приобретали; сами крышевали банки, сами их обносили. Стратегия и экшн не тянут на себя спальный мешок и грациозно балансируют на весах геймплея. "Премудрый менеджмент - это для дела, лихой артобстрел квартала семьи Гамбино - это для тела", - говаривал Дон Тихий, пусть земля ему будет ковром йога.

На этом, дорогие читатели, разрешите доложить про пора. А напоследок сказать, что припудренная концепция игры, нет слов, хороша и даже готова привлечь к ответственности ваш опыт игры в Urban War, Heist, GTA II, Chicago 1930, Gangsters и Gangland. Но покамест, кроме искусных обещаний да впечатляющих клятв на дизайн-документе, Дэнни, сказать нечего. Пульс геймплея не прощупывается, детали выскакивают из виду, как чертики из горящей табакерки, и подержаться по большому счету не за что. А скриншоты... Они нарисованы где-то рядом...

- Даже со спины выглядит уныло, в лицо лучше не заглядывать

С высоты птичьего помета

Imperial Glory

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕВИЗИОНИЗМ

Служенье муз не терпит суеты.
Совершенно точно Пушкин

Жанр RTS **Издатель** Eidos, Новый Диск **Разработчик** Pyro Studios **Дата выхода** 29 апреля 2005 **Сайт** eidos.nd.ru/imperialglory

Есть вещи, которые, при всей своей неочевидности, сразу воспринимаются в качестве непреложных истин и потом уже не обсуждаются. Однако, стоит только усомниться в их правильности, как рушатся основы мировоззрения. Вот скажите мне, с какой стати кудесники из Pyro Studios были произведены в гранды стратегического строительства? Нет, я ни в коей мере не принижаю значение Commandos, но... Во-первых, Commandos по структуре геймплея стоят далеко в стороне от стратегического мейнстрима (именно поэтому за ними не тянется бесконечная череда клонов); а во-вторых, что было после этого? А были последовательно ухудшавшиеся сиквелы, в конце концов, угробившие репутацию прародителя, да весьма спорные Praetorians. Так скажите же мне, что такого великого выковали в мадридских кузницах после выхода первых Commandos?
Ну что, побежали мурашки по спине? У меня тоже.

С миру по нитке

Для тех, кто не в курсе, кратко перечислю некоторые факты, связанные с Imperial Glory. Структура кампании примерно такая же, как в Rome: TW. То есть, стратегическая часть - походовая, а боевые действия погружены в полный реалтайм и трехмер. Обещаны пять играбельных империй: Великобритания, Франция, Россия, Пруссия и Австрия. Бои развернутся на территории от Англии до России, в Северной Африке, а также на акватории близлежащих морей. Стратегический режим содержит все необходимые элементы, приличествующие серьезной стратегии. Тут и градостроительство, и дерево технологий с более чем семьюдесятью пятью плодами просвещения на ветвях, и дипломатия со шпионажем, и даже торговлю не забыли. Откуда растут ноги у всех глобальных стратегий, известно и младенцу. Выйти за рамки, очерченные Его Преосвященством Сидом страшно подумать сколько лет назад, еще никто не сумел (да и надо ли?). Поэтому как-то неудобно рассказывать по десятому разу о том, что изобретения делятся на технические, социальные и культурные, что дипломатия построена по принципу "мы вам - вы нам", а торговля движет миром.

Помимо этих, в общем-то, традиционных аспектов имеется такая любопытная штука, как квесты. Можно, например, поддержать борьбу Симона Боливара против испанцев и тем самым полностью изгнать их из Латинской Америки в самом начале 19-го века. Захватывающая перспектива, не правда ли? Как говаривала ворона в известном анекдоте: "Ничего себе басню сократили!" Попенять в стратегической части можно только на саму карту, разрезанную на провинции, как это было в Medieval: TW. Что ж вы, сеньоры? Раз уж взялись цитировать "Цивилизацию", так давайте цитировать, а не пересказывать близко к тексту.

Спешка - признак ловли блох

В тактической составляющей у пиростратегов не было такого светлого и отчетливого ориентира, как в стратегической, и ребята натурально поплыли. Подмывало, конечно, срисовать с Rome: TW, да вот беда - сеттинг не позволяет. Все-таки рисунок боя в эпоху широкого применения огнестрельного оружия совсем не тот, что был во времена рукопашных схваток стенка на стенку.

Где-то я это все уже видел

Imperial Glory

Пехота и кавалерия умеют переправляться вброд практически в любом месте...

... а вот артиллерия вынуждена пользоваться мостами

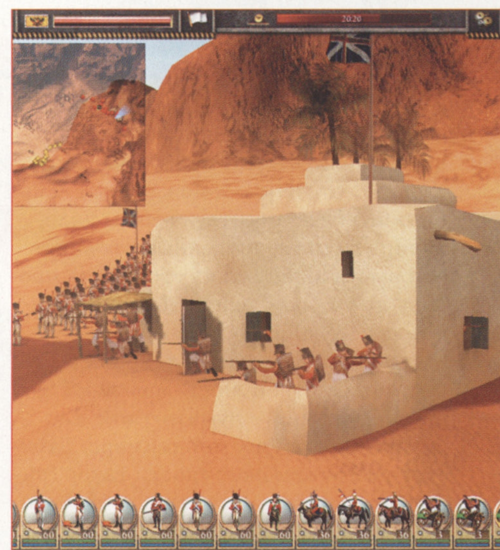
Демка предлагает сразиться на двух картах за англичан против австрийцев. В распоряжение игрока выдается некоторое количество пехоты, пара-тройка конных эскадронов и две-три батареи по три ствола в каждой. Юнит характеризуется четырьмя параметрами: радиусом обзора, защищенностью, эффективностью стрельбы и уроном, наносимым в ближнем бою. Из доступных построений замечены только походная колонна, три шеренги и каре.

Для пехоты - основной ударной силы - предлагаются самые различные комбинации характеристик. Если не вдаваться в нюансы, то ее можно разделить на три категории: "стрелки", "танки" и "универсалы". Конница также делится на тяжелую типа кирасиров или гусар, легкую, представленную в демке уланами, и конных стрелков. Правда же, ни на что не похоже?

Ощущение от двух проведенных боев, мягко говоря, странное. Кажется, что смотришь спектакль "Золотой ключик" в театре абсурда, где Буратино с Пьеро дождливой ночью закапывают труп папы Карло, а Тортила, отчаянно матерясь, рассекает по болоту на гидроцикле. Я в том смысле, что ежеминутно щиплешь себя за ухо, и волосы на голове шевелятся. Приведу несколько фактов. Во-первых, артиллерия переходит из походного положения в боевое и обратно за одну секунду. Напоминаю - на дворе конец 18-го, начало 19-го веков. Во-вторых, батарея пушек, по версии мадридских пироманьяков, успевает за минуту дать восемь залпов, и это при бесконечном боезапасе! Для сравнения: знаменитое орудие "Тигра" двумястами годами позже за минуту успевало выстрелить всего шесть раз. По счастью, местные артиллеристы не используют картечь, в противном случае сражения заканчивались бы, не начавшись. В-третьих, батальон английских гренадеров численностью шестьдесят человек перестраивается из трех шеренг в каре за десять секунд, а стреляет шесть раз в минуту. Фридрих Великий зарыдал бы от зависти, увидев подобный маневр. Венгерские гусары, стоявшие до начала перестроения метрах в двухстах, не успевают за это время доскакать до противника и натыкаются на строй штыков или залп в упор. Второй вариант, кстати, может быть последним значительным событием в жизни бравых конников: вблизи пехота выносит все и вся. В сумме картина боя получается скомканной и какой-то мультяшно-торопливой. На ум немедленно приходят Praetorians, где подобная суета хорошо дополняла атмосферу сказочки в стиле похождений двух галлов и собачки. Однако же в Imperial Glory совсем другой посыл, тут тараканьи бега ни к чему. Ощущение возни в песочнице усугубляется ограниченным масштабом сражений. Стек иконок подразделений имеет четырнадцать ячеек, а максимальная численность каждого - шестьдесят человек. В итоге получаем в командование не более 840 солдат. Сравнивать с многотысячными армиями того же Rome: TW просто глупо.

Помимо очевидных перекосов баланса и отсутствия хотя бы относительно правдоподобной картины боя, налицо чисто технические ляпы. Самое главное и возмутительное - это невозможность отдачи приказов во время паузы. Далее, орудия нацеливаются не на юниты противника, а на точку местности, то есть игрок вынужден все время корректировать огонь батарей, чтоб они не палили по пустому месту. Подразделение, которому велено идти в рукопашную, перестает слушаться приказов, а значит невозможно перестроить кавалерию из колонны в цепь на ходу, чтобы обрушиться на пехоту по всему фронту. Приходится с самого начала разворачиваться в линию и подставляться под ружейные залпы.

Весьма своеобразны действия местного AI. Во второй миссии я занял оборонительную позицию и стал поджидать австрийцев. Противник же


Пехота умеет занимать дома, но при первом же залпе по зданию почему-то выбегает наружу

маршировал по пустыне туда-сюда, не решаясь приблизиться к моим войскам, пока не вышло время, отведенное на бой. Эксперименты показали, что AI крайне неизобретателен в атаке и, если нет возможности быстро прорваться к моим батареям и вывести из боя орудия, предпочитает совсем не атаковать. Если же подставить ему артиллерию, то он радостно ее выносит, после чего прет напролом всей наличной пехотой, оставляя кавалерию для прикрытия собственных батарей. Фланговые маневры даются кремниевому парню с трудом, о чем-либо более изощренном говорить вообще не приходится.

Заключительная часть демоверсии посвящена морским баталиям. Представлен ролик, демонстрирующий фрагменты боев на море. Что тут следует отметить? Во-первых, под командованием игрока может находиться не более шести кораблей одновременно. Во-вторых, обещаны три вида судов: шлюп, фрегат и линейный корабль (как видим, негусто). В-третьих, управление кораблями, судя по интерфейсу, смахивает на Pirates! Если еще и фехтование на палубе будет, то я просто не знаю...

Massive Assault: Phantom Renaissance

ДАВИМ НА МАССУ

Махмуд

- Гроссмейстер О. Бендер! - заявил Остап, присаживаясь на стол. - Устраиваю у вас сеанс одновременной игры
Ильф и Петров. "Двенадцать стульев"

Жанр TBS **Издатель** DreamCatcher, Акелла **Разработчик** Wargaming.net Inc. **Рекомендуется** Pentium II 500 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Русское название Расцвет Лиги: Massive Assault **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.akella.com/pub-assault-ru.shtml

Как можно интересно рассказать о шахматном матче? Пешка e2-e4 с последующим развитием чего-то там еще. Нет, конечно, кое-кто усматривает в этом высокую поэзию, но далеко не все. А вот вооружите ладью генератором антиматерии, слона - парочкой РДД, а каждой пешке вручите по протонно-импульсному излучателю, и сразу сухая математика превратится в занимательнейшие мемуары полководца.

Миру - мир

Лига и Союз. Каждый думает, что именно он "хороший парень", и каждый считает себя круче всех. Целые планеты подминаются военными машинами обеих группировок, потому что оставлять врагу нейтральные страны - это глупо и может фатально отразиться на стратегическом положении. Немногочисленные союзники готовы выложиться на сто десять процентов, чтобы обеспечить победу, но это не всегда получается.

Подставьте такой рассказик в качестве сюжетной линии любой RTS, и вы сразу начнете думать о том, как скучна жизнь простого геймера. Единственное, что может спасти такой "забойный" сюжет, - это именно пошаговая стратегия. Варгейм, если хотите. Настольная игра на большом куске картона, если уж кому-то очень не повезло с современной оргтехникой.

Что такое - три стрекозки под окном жужжали поздно вечерком? Ты знал, что это вертолеты!

По сравнению с оригинальной версией Massive Assault, суть игры не изменилась. Большой остров, именуемый тут громким словом "планета", на нем стройные ряды гексов, поделенные на десяток стран со столицами. Добавлено лишь две полноценные кампании, а также пара десятков новых сценариев для одиночного прохождения.

Кроме основных видов игры, мы имеем честь наблюдать два совершенно новых режима - Штурм и Карьера. Первый выделяется тем, что при ограниченных ресурсах и строго лимитированном количестве ходов вы должны совершить несколько невозможных вещей. Ступеней градации сложности игры достаточно для того, чтобы себя могли неплохо чувствовать не только те, у кого в начальной школе по тактическому планированию была двойка в четверти.

Второй новый режим немного похож на кампанию. Только тут нет никакого сюжета, от игры к игре изменяется лишь хитрость компьютерного оппонента. А во-вторых, в игру вводится некое подобие скиллов. За каждую отвоеванную у противника планету выдаются бонусные очки, которые можно потратить на апгрейд умений. К примеру, легкие броневички вдруг чудесным образом обретут один лишний хитпоинт. Что же касается юнитов, то их появилось около десятка. Разработчики говорят, что эти машинки уникальны для противоборствующих сторон. Ха-ха.

Миру - не такой мир

Ландшафты остались трехмерными, в горку не поднимешься, по лесу особо далеко не пройдешь. Кроме того, разработчики говорят об улучшении детализации пейзажа, о новых спецэффектах и перерисованных юнитах. Уверен, что дело обстоит именно так, но мой далеко не слабый компьютер начинает просто дико тормозить на некоторых картах. Поверьте, так не тормозил даже приснопамятный HL2.

Если игроку наскучит любоваться видами в одиночку, он может поучаствовать в онлайновых состязаниях как по локальной сети, так и через интернет. Причем это не просто какое-то там мочилово, но "доселе невиданный режим онлайновой игры в стиле RTS". Хотелось бы знать, какой из стилей RTS разработчики считают невиданным. Но это из области риторических вопросов.

Шагом марш!

Была бы это RTS, можно было бы спокойно ставить разработчиков к стенке и даже не смывать со стены и пола кровь в назидание потомкам. Но тут вот как-то незаметно, легким движением руки рядовая тягучая стратежка превратилась в очень даже неплохую игру. Пошаговую стратегию. Варгейм, если хотите. Настольную игру на большом куске картона, если уж кому-то очень не повезло с современной оргтехникой.

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ **7.5**

Ме-лом рас-чер-чен ас-фальт на ква-дра-ти-ки... На гексы, правда, но сути это не меняет

Вот прямо как в жизни. Охраняешь одну границу, а лезут через другую, да еще и с двух сторон

Александр ВАСНЕВ

Airborne Troops

Жанр TPS **Издатель** Playlogic Entertainment, Акелла
Разработчик Widescreen games
Рекомендуется Pentium 4 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.akella.com/pub-troops-ru.shtml

Доктор, этот фриц меня просто-напросто игнорирует

Осознать жанровую принадлежность Airborne Troops довольно-таки сложно. Поначалу, когда создатели с упоительной трогательностью объясняют нам, как прятаться в тени или подкрадываться к ничего не подозревающему противнику, может показаться, что перед нами stealth-action на тему Второй мировой. Только есть одна незадача: играть в прятки с тупыми, глухими и слепыми ботами не интересно, а подчас и вовсе невозможно.

Дело в том, что плотность курсирующих по уровню фрицев порой превращает Airborne Troops в чистый TPS с замороченным управлением. По каким-то только им ведомым причинам, авторы решили отказаться от привычной нам WASD-раскладки, и изобрели велосипед. Слава богу, что часть этих нововведений можно устранить, покопавшись в меню. Увы, перенастройке не подлежит система стрельбы: последняя возможна только в режиме прицеливания, когда герой передвигается и поворачивается со скоростью черепахи. Сие обстоятельство, благодаря привычке противника появляться из предварительно нами же зачищенного тыла, чревато неприятностями, точно так же, как беготня в обычном (считай, почти безоружном) режиме по извилистым коридорам местных уровней.

Но хватит об управлении, поговорим лучше о маразматических особенностях местного геймплея. В качестве примера подойдет следующая мизансцена: дорога, метрах в пятидесяти от нее сельский дом, в котором находится наш герой (сержант американской армии). На дороге расположились нечто, отдаленно напоминающее "Пантеру", и где-то с десяток солдат. Чтобы уничтожить железного монстра, надо марш-броском напролом по слегка пересеченной местности добежать до валяющегося рядом с танком фаустпатрона... Казалось бы, чисто аркадный подход, но самое смешное, что здесь он срабатывает. Только радости от этого, как и от игры в целом мало. Вот, собственно, и все, что можно сказать о Airborne Troops.

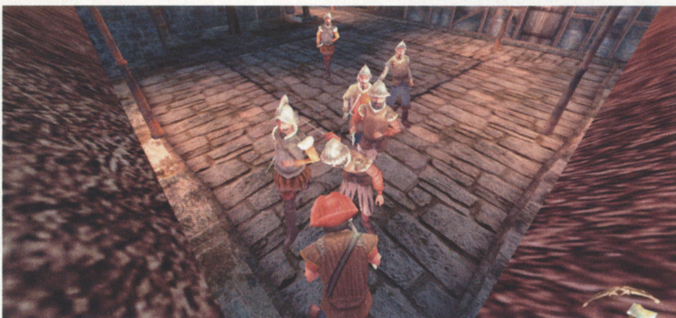
Тот самый танк, тот самый фаустпатрон (на заднем плане)

РЕЙТИНГ **4.6**

Александр ВАСНЕВ

Tortuga Bay

Жанр Аркада **Издатель** IncaGold, Медиа-Сервис 2000
Разработчик Brainfactor Entertainment
Русское название Тортуга. Морское Братство
Рекомендуется Pentium III 600 MHz,128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.media2000.ru/products_ID_425_l_rus.mhtm



Господа, не толпитесь, сегодня никто не уйдет обиженным

"...Ведь в итоге мы получили одну из самых симпатичных и захватывающих игрушек на пиратскую тематику за последнее время..." - такими нескромными эпитетами наградил наш издатель обычную аркаду. Но с другой стороны, верно говорят, сам себя не похвалишь, весь день ходишь как оплеванный, особенно, если твое детище оказалось в руки злобных журналистов. Они ведь мало того, что всю правду-матку без обиняков выложат, так еще и каверзные вопросы зададут, что-то вроде: "А почему это вы в 2005 издаете аркаду 2003 года выпуска?" или "А вы локализацию специально так назвали, чтобы было похоже на "Тортугу" от компании Ascaron?"...

"Это все конечно хорошо (то есть, конечно же, плохо)! - воскликнет читатель, - но что же сама игра?". А какой может быть малобюджетная аркада, полтора года проведшая в компании моли и нафталина? Понятно, что шедевра при таком раскладе ожидать трудно, правда, все-таки надо отдать должное венгерским разработчикам, они сделали не совсем отстойный продукт, даже если принять во внимание морально устаревшую графику. Вернее, наполовину не совсем отстойный, поскольку Tortuga Bay - это симбиоз двух равных и абсолютно непохожих друг на друга частей: морских и сухопутных баталий (по шесть миссий). Первые пятьдесят процентов у ребят получились очень даже ничего. Внешне корабельные разборки отдаленно напоминают ускоренный бой из "Корсаров" (со скидкой на качество), а драйв и ряд интересных фишек, вроде плавающей живности (киты, акулы) или забавных бонусов, делают это режим вполне играбельным. А вот вторая половина игры (сухопутное рукомашество с видом от третьего лица), увы, получилась совсем неинтересной, если не сказать, провальной. Хотя, несмотря на такой довесок, морская часть Tortuga Bay может и заслуживает вашего внимания, но только при условии, что вы ищете аркаду, а не пиратскую игру...

А киты местные все сплошь злюки: так и норовят протаранить или бортануть корабль главного героя

РЕЙТИНГ **5.7**

Championship Manager 5

Александр ВАСНЕВ

ТРЕТИЙ - ЛИШНИЙ?

Лукоморья больше нет,
От дубов простыл и след...
В.С. Высоцкий

Жанр Футбольный менеджер **Издатель** Eidos Interactive **Разработчик** Beautiful Game Studios **Рекомендуется** Pentium III 700 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (4 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.championshipmanager.co.uk

Еще задолго до релиза Championship Manager 5 наравне с Total Club Manager 2005 и Football Manager 2005 был заочно включен многими (в том числе и вашим покорным слугой) в тройку главных претендентов на звание самого-самого футбольного менеджера. Вышедшие несколькими месяцами ранее конкуренты, по большому счету, оправдали выданные им авансы; подобного ожидали и от CM 5. Но, задумайтесь на минуту: ведь если TCM 2005 и FM2005 представляли собой две понятные концепции, две уникальные дороги к великой цели под названием "идеальная игра", то CM 5 в этом плане был полной загадкой. Если за TCM 2005 и FM 2005 стояли опытные команды разработчиков, годы упорного труда, то в пользу CM 5 говорил лишь известный бренд. Получается, что мы с вами заранее возвели в статус хита потенциальную пустышку.

Релиз сполна подтвердил этот пессимистичный прогноз. Начнем с того, что CM 5 представляет собой всего лишь набор идей "одолженных" разработчиками у компании Sports Interactive (создателей FM 2005 и предыдущих серий CM). Но и это еще полбеды, поскольку, зная, как должна была выглядеть игра в конечном варианте, сотрудники Beautiful Game Studios отнюдь не всегда четко представляли, как этот результат достигается...

Часть I. О "Динамо", "Спартаке" и Александре Ширко

Не секрет, что одной из основных фишек проектов от Sports Interactive всегда было трепетное отношение авторов к статистике. Год от года родоначальники серии CM оттачивали свое мастерство в точности отображения футбольных реалий на экранах наших мониторов, постепенно расширяя количество представленных в игре футболистов и клубов. В FM 2005 число доступных чемпионатов составило 51, в Championship Manager 5 таковых почти в два раза меньше. Что интересно, проигрывая своему конкуренту в количестве, CM 5 уступает ему и в качестве. Так, например, если мы обратим взор к отечественному чемпионату, то с удивлением можем узнать, что Бесчастных и Левицкий еще не появились в составе московского "Динамо", что Невио Скала тренирует "Спартак", что Егор Титов и не думал отбывать годичную дисквалификацию и что Александр Ширко радует своей игрой поклонников московского "Торпедо"... На первый взгляд, ситуация в случае топовых европейских первенств на порядок лучше; по крайней мере, в игре нашли отображения все более-менее значимые зимние трансферы. Так Гравесен является игроком "Реала", Морьентес переехал в Ливерпуль, а Семак с Ярошиком усердно полируют лавку в "Пари Сен-Жермен" и "Челси" соответственно.

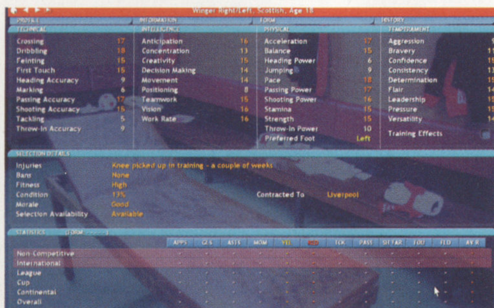
Но если с составами команд Западной Европы ситуация вполне приемлемая, то статистические показатели ряда игроков вызывают большое количество вопросов. Например, в дублях ведущих европейских клубов обнаружилась такая талантливая молодежь, с такими высокими характеристиками, что просто диву даешься.

С известными личностями тоже не все оказалось в порядке. Так, к примеру, бездарный испанский довесок по имени Хосеми, появившийся в Ливерпуле вместе с Рафаэлем Бенитесом, в игре производит впечатление вполне достойного футболиста.

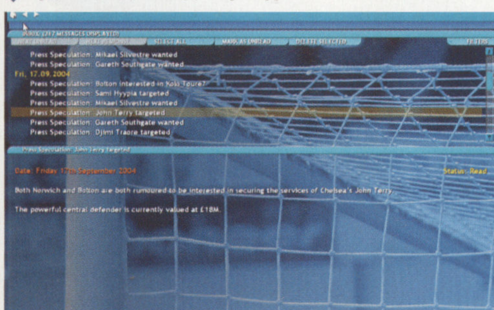
Часть II. О спаме и мертвых душах

Но не статистикой единой плох новый CM 5. Не без огрехов сделано и управление командой. Единственное, что не

Типичный английский дублер



Куда же податься Джону Терри?



И с какой стати Морьентесу было бить по воротам с 20-ти метров, когда можно было выходить один на один с вратарем?

Championship Manager 5

А мы по воротам лупили, лупили...

Вон как олимпийцы в четвертьфинале порезвились!

вызывает здесь особых нареканий, - это режим тренировок (тут даже обнаружилось несколько вполне удачных нововведений). Данное утверждение, хоть и в меньшей степени, относится к тактическим настройкам (правда, в последнем случае копирование идей SI практически стопроцентное). Но вот система трансферов (тоже, кстати, позаимствованная у первоисточника) прямо-таки полна неотловленных багов. К примеру, безработный тренер, которому мы предложили запрашиваемые им же самим деньги, частенько отказывается от перехода, что называется, "без объяснения причин". Покупаемые игроки иногда попросту исчезают. То бишь информация о трансфере прошла, но футболист в нашей команде так и не появляется.

Видимо, разработчики вместо того, чтобы хорошенько протестировать эту часть игры, все силы бросили на модификацию режима новостей. Теперь слухи о возможных переходах и обменах поступают в поистине громадном количестве. Неважно, что Александр Кержаков никогда в реальной жизни не перейдет в "Ростов", а Джон Терри в "Норвич", утку-то пустить никто не мешает.

В результате, если верить местной прессе, все мало-мальски стоящие игроки, согласно поступающим сообщениям, находятся в сфере интересов пяти или шести клубов. И хотя иногда эти слухи становятся явью, частота совпадений настолько мала, что читать подобные сообщения, а уж тем более вникать в их содержание себе дороже.

Часть III. Удары судьбы

Отдельных и опять же недобрых слов заслуживает режим трансляции матча. Сделан он здесь, естественно, в стиле FM 2005 (с некоторыми оригинальными дизайнерскими решениями), но на этом хорошие новости и заканчиваются. Извольте пару примеров. Если в тактических настройках выставить хотя бы трем-четырем игрокам опцию нанесения дальних ударов, то игра превращается в полный цирк. Означенные личности начинают долбить по воротам с 20-30 метров даже тогда, когда никто не мешает им продвигаться в сторону ворот соперника, имея численное преимущество в нападении.

А забивают здесь ударами с дальних и средних дистанций на удивление редко. И в результате вполне может оказаться, что ваша команда (пусть и составленная из высококлассных игроков) обстреляет за матч ворота противника порядка 40-50 раз и ничего этим не добьется.

Дополняет сию неприглядную картину очень низкий процент реализации пенальти (дай бог, если забивается один из трех). Одиннадцатиметровые, между прочим, в CM 5 очень часто назначаются за нарушения правил защитниками при подаче угловых - ситуация в реальной жизни довольно редкая.

Суммарно все эти недочеты приводят к сравнительно невысокой результативности команд в официальных матчах. Так, помнится, "Динамо" Москва умудрилось шесть стартовых поединков регулярного первенства завершить вничью при счете 1:1, в то время как две предшествующие чемпионату контрольные игры были выиграны с одинаковым счетом 10:0. Даже тот факт, что соперниками по спаррингу были клубы из первой лиги, не объясняет таких скачков результативности. Последние, кстати, могут иметь место и в официальных турнирах, где смотрятся еще более дико.

Ознакомившись с доводами автора, читатель может заметить, что большинство претензий носят мелочный характер и не должны серьезно влиять на геймплей: в конце концов, какая разница, где играет Александр Ширко или сколько сообщений о возможных переходах получает менеджер. Позвольте не согласиться. С каждым новым выловленным недостатком (а в статье упомянута лишь малая часть) в этом целиком и полностью вторичном проекте вся внешняя прелесть старого доброго CM куда-то улетучивается, оставляя нас наедине с неплохим футбольным менеджером, но никак не достойным продолжателем славных традиций серии. Правда, несмотря на всю серость Championship Manager 5, эта игра, скорей всего, принесет издателям запланированные прибыли; магия имени сделает свое дело. Но хотелось бы надеяться, что, заработав на нашей вере в вечные ценности, Eidos все-таки упокоится и прикроет лавочку, второй раз такая халтура уже не прокатит.

Реалистичная таблица, вы не находите?

Premier Division

TEAM STATS | PLAYER STATS | AWARDS | HISTORY
LEAGUE TABLE (OVERALL)
VIEW

POS	INF	TEAM	PLD	WON	DRN	LST	FOR	AG	G.D	PTS
1st		Portsmouth	25	15	6	4	50	29	+21	51
2nd		Everton	25	12	9	4	42	25	+17	45
3rd		Arsenal	25	14	2	9	46	29	+17	44
4th		Newcastle Utd	24	12	8	4	45	28	+17	44
5th		Southampton	24	13	4	7	39	34	+5	43
6th		Fulham	24	12	6	6	39	22	+17	42
7th		Tottenham	25	13	2	10	45	37	+8	41
8th		Chelsea	25	9	12	4	46	29	+17	39
9th		Aston Villa	25	11	5	9	40	37	+3	38
10th		Man Utd	25	11	4	10	39	32	+7	37
11th		Liverpool	25	10	6	9	46	44	+2	36
12th		Bolton	24	10	6	8	36	39	-3	36
13th		Middlesbrough	25	8	7	10	30	32	-2	31
14th		Blackburn	25	8	7	10	30	34	-4	31
15th		Birmingham	25	9	2	14	29	40	-11	29
16th		Charlton	25	7	5	13	28	40	-12	26

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Реализм	6	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

ИТОГО 6.0

Че Гевара

В ТЫЛУ ДРУЗЕЙ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Честные люди должны либо погибать, либо сидеть в тюрьме!
Фидель Кастро. Речь на судебном процессе

Жанр RTS **Издатель** Media World **Разработчик** Антитанк **Рекомендуется** Pentium 4, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.antitank.net

Удивления достойно, насколько важную роль играет мода в индустрии компьютерных игр. Было время, когда практически каждая появляющаяся на свет RTS являлась клоном Warcraft. Потом пошла мода на фантастические сюжеты типа StarCraft'a, я уж не говорю о многочисленных подражаниях C&C. Сегодня царит мода на игры о Второй мировой, возникшая после появления третьего "Противостояния".

Лично меня это радует и как игрока, и как автора, специализирующегося на военной тематике. Тем не менее, повторять в очередной раз высадку в Нормандии, оборонять Сталинград или даже штурмовать Берлин несколько надоедает. Хочется чего-то свежего, оригинального. Вот почему игра, в название которой вынесено имя героя кубинской революции, сразу же привлекла мое внимание.

Patria o muerte!

Для начала немного статистики: с яхты "Гранма" (так сказать, кубинской "Авроры") на побережье Кубы высадились 82 человека, но добраться до гор и раствориться в лесах смогло только 12. Примерно с таким отрядом нам и приходится начинать игру. Только странно, что вместо пламенных революционеров с высокой идейностью, но слабой профессиональной подготовкой, мы сразу же получаем бойцов довольно высокого класса - пулеметчиков, снайперов, техников и т.д. Правда, и стартовое задание на первый взгляд кажется достаточно сложным (захватить хорошо укрепленный лагерь правительственных войск).

Поначалу кажется, что даже приблизиться к казармам неприятеля, не попав под огонь пулеметов, пушек и минометов, невозможно. Но, вспомнив уроки Commandos, определяем ключевой фигурой снайпера, который лихо отстреливает неприятельских пулеметчиков и артиллеристов. Потом техником захватываем орудия, и полдела сделано.

Не торопясь, уничтожаем вражеского снайпера, парочку патрулей, а далее следует лихая атака штурмовиков, и с первой миссией покончено. В конечном итоге оказывается, что силы тут у нас были даже избыточные, а ведь есть еще возможность завербовать несколько добровольцев из крестьян близлежащей деревушки. Отнесем столь быстрый успех на счет нашего немалого опыта и стратегического таланта и переходим к следующей миссии.

В ней нужно взорвать мост, подходы к которому охраняет чуть ли не целый батальон. У нас же всего четыре бойца, причем снайпера среди них нет. На наше счастье в лесу расположилась бивуаком группа неорганизованных партизан, которую мы тут же вливаем в состав своей армии. Дальше все идет по наигранному сценарию: разведка, отстрел, захват, бросок, победа.

Еще раз о...

Хотя в игре имеется немало интересных миссий, углубляться дальше мы не будем. И так ясно, что геймплей сильно смахивает на Commandos. Точнее, ближайшим аналогом будет "В тылу врага". Тут тоже есть возможность пройти миссию несколькими путями, тоже не нужно беречь личный состав (кроме самого команданте), так же можно использовать неприятельскую технику.

Но "Че Гевара" гораздо проще своего именитого предшественника. Практически отсутствует полная разрушаемость объектов, почти нет реальной физики и многого другого, что так приглянулось нам в победителе прошлогоднего хит-парада.

К достоинствам игры стоит отнести неизбитый сюжет, неплохо проработанные миссии, достаточную свободу действий для игрока. Особо хочу отметить музыку. Разработчики подобрали несколько приятных латиноамериканских мелодий, которые очень и очень подходят к неторопливому развитию событий. Даже кажется, что ваши бойцы движутся в такт со звучащей из динамиков самбой или румбой.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Оригинальность	6	x 0,20
Ценность для жанра	2	x 0,10
ИТОГО	**5.8**	

Не скажу, чтобы графика поражала, но кубинский антураж она передает достаточно верно

В данной миссии главное - захватить вот этот танк. Дальше все идет на автомате

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

The Dark Legions

Жанр RTS **Издатель** Mascot Entertainment, Полет Навигатора
Разработчик Xing Interactive **Русское название** Легионы тьмы
Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.mascot.hu

В общем-то, можно было обо всем догадаться по картинке на обложке джевела. На игровых сайтах такого рода "шедевры" обычно располагаются в разделах "Творчество фанатов" или "Конкурс на лучший фанарт ". Персонала Xing не хватило даже на то, чтобы целиком украсть геймплей из Warcraft 2. Они сумели только отщипнуть небольшой кусочек и кое-как обвалять его в трехмерности низшего качества. В этот с трудом оторванный огрызок не поместились такие простые вещи, как AI, мультиплеер, вторая раса и pathfinding. Зато удалось скопировать звуки и отчасти дизайн зданий. В результате получился какой-то выкидыш "Варкрафта", точнее - утилита для проверки наличия у пользователя христианских добродетелей. Если юзер тычет пальцем в квадратных панков, рубающих треугольные деревья, и ржет, как сумасшедший, - значит, впал в гордыню. Если строит неприличные предположения о том, откуда растут руки у разработчиков и подо что они заточены - то забыл, что "не судите и не судимы будете". Ну а если выражается непотребно и сильно жалеет об отданных деньгах, то попросту жлоб.

Братья и сестры! Давайте считать выпуск "Легионов тьмы" благотворительной акцией в пользу голодающих голландских разработчиков и их издателей! Пожертвуем, кто сколько может, людям, которые ничего толкового руками делать не умеют, судя по тому продукту, который они выдают за коммерческую игру! А если ребята выпустят "Легионы тьмы 2" (с них вполне станется), то давайте проявим христианское милосердие и раскупим весь тираж, ибо сказано: "Если ударили тебя по правой щеке, подставь левую".

AI отсутствует начисто. Солдаты противника наблюдают за разрушением своей базы

РЕЙТИНГ 0.6

Илья ПОЛЯКОВ

Otto Matic

Жанр Arcade **Издатель** Ideas From the Deep
Разработчик Pangea Software
Рекомендуется Pentium II, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.pangeasoft.net/otto/

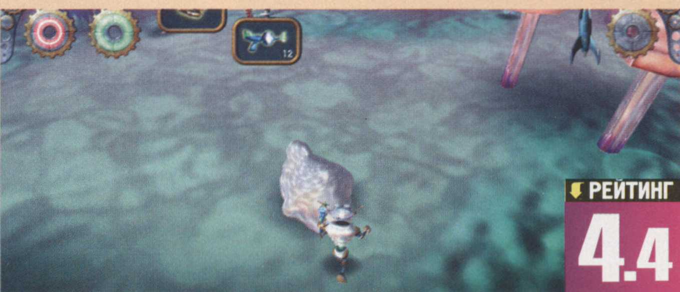
Всегда изучайте ридми. В нем кристаллизуется истинная суть девелоперских коллективов. Если в волшебном файле значится: "От нашей игры все живое в возрасте от 4 до 60 лет падает ниц", а в списке многочисленных врагов фигурирует пухлый радиоактивный помидор - знайте, вас ждет буйство казуального бреда.

А ведь в продаже имеется Scrapland. И синий ежик, который Соник. И...

Сказ о том, как на Землю напали Мозговитые Чужие с планеты Икс с целью похищения человеков для использования в качестве рабов в далеких мирах, улыбку не вызывает. Хотя отчаянно пытается. Спасителем глупых людишек оказывается нечто маловразумительное - металлический робот, чья мама была скороваркой, а папа... Папан неизвестен, ибо маман явно в молодости чудила, то ли с холодильником, то ли с соковыжималкой... Звать нашего героя Otto Matic, в кармане у него имеется лицензия космического копа, а его скромная задача - спасение человечества.

Геймплей выглядит удушающе свежо: глазастое альтер-эго носится по дурно текстурированной поверхности (вначале это Землица-матушка, затем - еще с десяток других как-бы-планет) и берет аборигенов на таран, старательно упираясь в них лбом. При этом аборигены "спасаются", телепортируясь в космическое корыто Otto Matic'a. Часто из всевозможных кустов вываливаются неряшливо вылепленные враги и стараются всячески испортить наше здоровье. Мы их в отместку крушим чугунным кулаком или, если повезет, подобранным загодя оружием. Из оппозиции выпархивают разноцветные огоньки. Красные пополняют здоровье, зеленые - встроенный Отто в пятки джампджет, а синие отвечают за топливо для ракеты, на коей мы покидаем пройденную планету. Вооружение издает жалостливые звуки и старается исторгать спецэффекты. Но делает это оно довольно плохо, безо всякого старания и энтузиазма. Все это умножается на суицидально настроенную камеру, управление, измысленное монахами ордена иезуитов, и графику, от коей хочется долго и страшно кричать, осеняя себя крестным знамением. Знамение помогает вяло, эксперты советуют кнопочку Power Off.

И потом, на дворе уже весна. И тратить ее на Otto Matic грешно и опасно.



РЕЙТИНГ 4.4

Maximus XV: Abraham Strong - Space Mercenary

Иван ЖИЛИН

БУРАТИНО НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Я понимаю: Терминатор - машина. Он железный.
Но почему ребенок - марионетка?
х/ф "Достучаться до небес"

Жанр Rogue **Издатель** Excalibur, 1С, snowball.ru **Разработчик** Rebelmind **Рекомендуется** Pentium III 1,4 GHz, 512 Mb RAM **Сайт** spacehack.rebelmind.com

Мама всегда говорила мне: "Доверяй интуиции". Если тебе уже название сулит, что игра будет отстоем, то, скорее всего, так оно и окажется. Не слушай тех, кто говорит: "Ее же сделали польские товарищи из Rebelmind, которые уже как-то изваяли чудный и милый Grom, интересный и даже отчасти новаторский". Не слушай и тех, кто скажет: "А вот недавно мы гоняли Restricted Area из сопредельной Польше Германщины, так натурально "Дьябла" в фантастическом антураже и вполне себе играбельно, при желании можно даже разглядеть искру Божию".

Не слушай никого. Не ставь эту гадость себе на компьютер и не засоряй реестр.

В общем, права была мама.

Айн

Игры с таким длинным названием не должны покидать пределов Главного абортария ноосферы. Однако эта крошка умудрилась выползти, и теперь мы вынуждены созерцать ее сюжетную основу, которая представляет собой помесь довольно здравых мыслей и бреда высшей категории. То есть освоение космоса с помощью огромных кораблей-ковчегов, состоящих из весьма автономных биосфер, - мысль довольно логичная, хоть и банальная. А вот отчего в качестве колонистов в изрядном количестве используются зэки, нам не ясно. Короллева в затруднении, как говорится.

Собственно, один из таких ковчегов, тот самый Maximus XV из названия был (внимание!) втянут в туманность и атакован там злобными элиенами. Элиены пожрали почти всех, но в последней биосфере сыскался особо крутой ЗК, он же бывший спецназовец, он же Абрахам Стронг, он же часть названия. Парень убьет всех тварей, если сможет.

На самом деле интереснее всего писать про геймплей, поэтому традиционную техническую часть я сейчас быстренько расскажу. Графика средней степени пристойности, музыка довольно ненавязчива, а вот озвучка кошмарна. За кадром разговаривают тормоза, гомосексуалисты, имбецилы и носители не-английского языка, причем делают это так, что мозжечок выворачивает наизнанку. Спасает то, что разговоры случаются нечасто и что их можно отрубить. На это окончена обязательная схема "сюжет-графика-звук", и мы переходим к восхитительному геймплею.

Вот такой у нас инвентарь, вот такой у нас магазин, вот такая у нас графика...

BOXPa нас окружила...

Цвай

Я думал, что уже ничему не могу удивиться, но MXV:AS-SM (примерно так можно сократить название игры) меня поразить все-таки смог. Это действительно Diablo в футуристическом окружении, но до такой степени клонированное, что берет жуть.

Да что там, местами полет польской мысли даже уступает старинному хиту (вы ведь не подумали, что Rebelmind клонировал второго Ди? Первого, конечно первого!). Ну, например, класс у персонажа один, ровный и квадратный со всех сторон, как Буратино. Атрибутов - четыре (отличаются от дьябловских лишь названиями), а вторичных характеристик где-то с десяток. Очков для развития на каждом левел-апе выдают тоже пять.

Схожие черты можно перечислять до бесконечности. Интерфейсные клавиши знакомы всякому, кто гонял краснохвостого Ди по подземельям, вплоть до "подсвечивающего" шмотки альта. Экран экипировки прямо-таки копирует воспоминания молодости, с той, правда, разницей, что выполнен совершенно убого (в отличие от довольно пристойной основной графики игры). Вместо зак-

Клоунская штука в верхнем правом углу - глюк движка

Maximus XV: Abraham Strong

линаний и спецспособностей - Hi-tech items, всякие телепорты и автодоктора. Две четкие линии развития - рукопашная (качай силу) и дальнобойная (качай знания). Единственная более-менее оригинальная находка – использование батареек в качестве местной валюты: довольно забавно заряжать стволы деньгами.

Скопировав все, что можно, Rebelmind не удалось взять главное – драйв. За драйв Максимусу можно было бы простить все, но он, увы, медлителен и спокоен. С врагами лучше разбираться по одному, лихая варварская вырубка тут не прокатит и закончится, скорее всего, смертью персонажа. Кстати, смерть тут - раз и навсегда, натуральный хардкор. Бегает парень не сильно далеко, устает быстро. Но самое обидное – отсутствует ощущение постоянного роста, сопутствующее первым часам игры в Diablo. Экспы для каждого уровня требуется слишком много, а разница между уровнями слишком никакая, чтобы сделать интересным постепенный и медленный прогресс. Кстати, монстры не респавнятся и общее количество экспы в мире ограничено. Для полного счастья, там еще и айтемдроп, как мне сдается, жестко прописан.

В итоге игрок совершенно не цепляется. Сами посудите: посредственная графика, стопроцентно сплагиаченная концепция, медленный рост, медленный геймплей. И, кстати, огромный игровой мир: на корабле, в принципе, 15 биосфер.

Так что мама моя, как всегда, оказалась права.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,40	ИТОГО 4.0
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	3	x 0,10	
RPG'шность	3	x 0,20	
Ценность для жанра	3	x 0,10	

Тварь, которая стреляет мне в спину зовется Тостером. До блендеров не дошел, но, боюсь, они еще страшнее

Seal of Evil

Гнэл =SF=Glan Унанян

НА РЕДАКЦИЮ ДЕДУШКЕ

Жанр RPG/Action **Издатель** GMX Media, Новый Диск **Разработчик** Object Software **Русское название** Печать зла
Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** eng.objectgames.com/soe

Милый дедушка Игорь Борисович. Пишу тебе письмо из самого Китаю, да не из простого, а древневекового. Дела тут не очень хорошие. Третьего дня преставился ихний китайский барин, а намедни и его брательник тоже, и осталися китайцы без господ. За этим делом нарядили меня девкою, не спросясь моего желания, дали имя чудное - Лань Вэй - и велят искать какие-то пять камней, коими господ своих оживлять будут. А что это за камни и где их искать, никто не сказывает. А все Коська Подстрешный злокозничает. "На тебе, - говорит, - клон Диаблы. Очень качественный". А качеством тут и не пахнет. Статов мне оставили пять всего: Металл, Вода, Земля, Дерево да Огонь. Люди сказывают, что это на самом деле Сила, Жизнь, Мана, Скорость да Защита, а только какое что - не разберешь.

Милый дедушка, сделай божецкую милость, забери меня отсюдова. Нету никакой моей возможности местные диалоги наблюдать по полчаса каждый. Давеча смотрел сценку скриптовую да и заснул случайно на пятнадцатой минуте, а как проснулся, уже поубивали всю партию. Пришлось заново загружаться.

А места тут сплошь спрайтовые. У нас про такие поди забыли уже, а тут на тебе, пожалуйста: ни про полигоны, ни про трехмерность какую здесь никто слыхом не слыхивал. Пиксели тут, дедушка, сильно большие, я у нас на редакции таких отродясь не видывал. Вот уже и разрешение 1024x768 поставил (больше нельзя), а все равно торчат окаянные во все стороны. А озвучки, почитай, никакой и нету. Одна только музыка, да и та противная. Я ее как выключил, из всех звуков остались только топот и крики ужасные. Кланяюсь тебе в ножки, хочешь, буду вечно заместо тебя ошибки в статьях искать, только увези меня отсюда, а то помру.

Неписи издеваются и чинят многие обиды. Велят принести чего-нибудь, а куда идти - не сказывают, вот и мотаюсь по карте туда-сюда с утра до вечера. А карты уровня нету никакой, только мини-карта в углу, да и та убогая. Уровни большие да бестолковые, сколько раз уже плутал без толку!

А монстры калечные и тупые до ужаса. Бегут боком, дергаются, на обе ноги хромают, а которые о четырех ногах - те на все четыре. За угол заворачивать не обучены, бьются лбом али чем попадется обо всякие препятствия и товарищи мои по партии так же. Милый дедушка, страху я тут натерпелся такого, что словами не опишешь. Монстры - те чуть что - распавнятся, нельзя ни в какую пещеру зайти или в дом, чтобы опосля того снова их всех не поубивать.

А балансу не было с самого начала и теперь не предвидится. Прибился тут ко мне колдун один по имени Янь Хун. Так он, шельмец, с пятого уровня выучился вызывать по три монстра себе в помощь. Сии монстры сильно могучи и всех других втроем выносят запросто, так что сам я уже не дерусь, а стою в носу ковыряю со скуки.

А с магией китайцы эти накрутили бог знает что. Пять видов ее и все разные. Одна магия другую бьет, третья же, наоборот, поддерживает. Вот, к примеру, ежели водой по огню долбануть, то огня того не станет, а ежели по дереву, то ничего ему не будет дурного, а даже расцветет. Я поначалу-то боялся, что не осилю всех премудростей да буду помирать часто. А получилось, что магии все эти не нужны вовсе. Одну какую-нибудь берешь да убиваешь всех подряд так, что любо-дорого. Веришь ли, дедушка, всякие вещи аж четырьмя разными способами делать можно и для всех разные корешки да камешки требуются. Сильно сие занятно, только разницы между теми способами не пойму никак.

Милый дедушка, как будет Коська новые диски авторам раздавать, возьми у него чего поприличнее да спрячь у себя в столе. Скажи, что для меня. Только не бери китайского ничего, пожалей меня - сироту несчастную. Заради Христа.

Остаюсь твой автор Ланька, милый дедушка.

Приезжай скорее.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	3	x 0,40
Графика	4	x 0,20
Звук и музыка	3	x 0,10
Сбалансированность	3	x 0,20
Ценность для жанра	1	x 0,10
ИТОГО	**3.0**	

Ядовитые пауки попили мне немало крови

Имперские солдаты - сущие дети: мрут как мухи

Вот она я - в центре в малиновых штанах

ДМБ, Белое солнце пустыни

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ДМБ

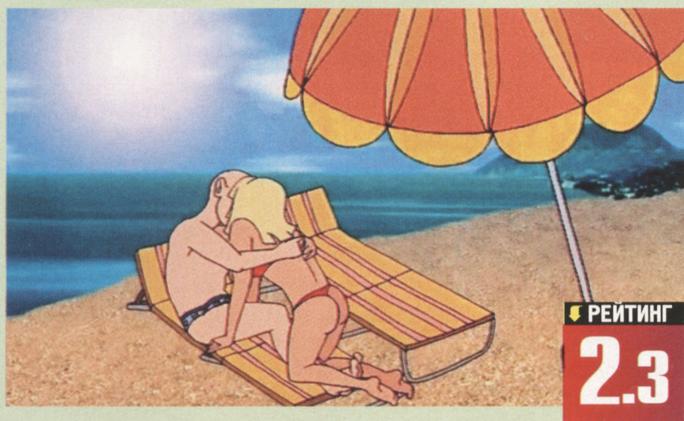
Жанр Русский квест **Издатель** Акелла **Разработчик** Парус
Рекомендуется Pentium III 733 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.akella.com/ru/games/dmb

Главный герой, как и положено, наивен, но честен

Первый русский квест появился в начале 18-го века и получил название лубок. Технологии тогда были, конечно, не те, что теперь. Поначалу русские квесты рисовались на бересте или на дощечках и изображали преимущественно деяния великих людей либо описывали значительные события общественной жизни. Со временем руссоквест совершенно ушел "в народ" и обратился к жизни простых людей, к их повседневным радостям и бедам. Именно упрощение выразительных средств стало основным инструментом лубочников, что, в конце концов, привело к появлению отдельного направления в изобразительном искусстве - примитивизма.

В коллекцию нашего Музея Приближенного к Народу Искусства поступил образец канонического русского квеста, названный автором "ДМБ". Данный образчик эксплуатирует традиционный сюжет о борьбе служивого против нерадивого и вороватого генерала. В полном соответствии с законами жанра бравый солдатик одерживает победу посредством нехитрых манипуляций с различными предметами, попутно устраивая свою личную жизнь. Следует заметить, что этот исконно отечественный сюжет получил всемирное признание и проник во многие западные культуры, создав таких популярных персонажей, как Джеймс Бонд. Оформление и стилистика "ДМБ" скрупулезно следуют канонам классики. Нехитрая графика, нарочито придурковатые отрицательные персонажи, примитивные диалоги и бородатые, но все еще любимые обывателем шутки, - все в наличии. Приглашаем любителей русских квестов (но только их!) посетить нашу выставку "Максимально народное искусство XXI века" и насладиться своеобразными достоинствами этого произведения.

Свадьба - непременный атрибут концовки руссоквеста - решена в "ДМБ" очень оригинально

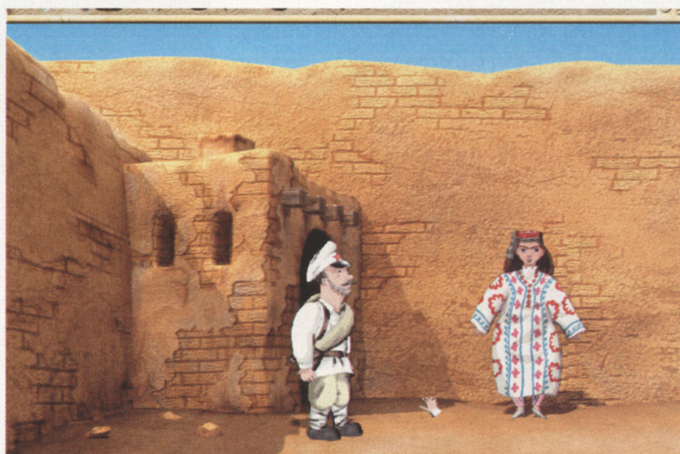


РЕЙТИНГ 2.3

Анна ЩЕГЛОВА

Белое солнце пустыни

Жанр Русский квест **Издатель** 1С **Разработчик** А. Ефремов
Рекомендуется Pentium II 500 MHz, 128 Mb RAM
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.games.1c.ru/white_sun



О ужас... Гюльчатай! Закройся обратно!

Товарищ Сухов идет по пустыне к любезной своей Катерине Матвеевне. Происходящие с ним события практически полностью повторяют одноименный фильм. За исключением того, что нам дозволено спасти Петруху, Гюльчатай и Верещагина. А можно их и не спасать. Ничего принципиального (кроме пары-тройки коротеньких анимационных роликов) от этого не зависит.

Сюжетная линия содержит претензию на нелинейность. Сухов может умереть сам, подорвавшись на шашке Верещагина, а может и дойти до победного конца игры, убив своего противника Абдуллу (причем двумя разными способами).

Графика соответствует классическим русским квестам. Товарищ Сухов очень похож на кривую бумажную модельку, которую небрежно двигают по сомнительного качества задникам. Он встречает одну загадку типа адвентюра, одну задачку типа пазл, абсолютно никакого пошлого юмора и много-много дотошного пиксельхантинга. Он разговаривает с красноармейцами, которые лежат в засаде, и пытается сдать в музей свободных женщин Востока, которые требуют от него ковров и музыки. Помимо главного героя, мы сможем немного поиграть за Петруху, Абдуллу и Верещагина. А в финале, взяв в руки собственноручно собранный пулемет, будем стрелять в косолапых разбойников с крыши бензиновой цистерны. Чем не "Паратрупер" для бедных?

Поклонникам оригинального "Белого солнца пустыни" наверняка понравятся несколько фраз, которые озвучили Анатолий Кузнецов и Спартак Мишулин, исполнившие роли Сухова и Саида тридцать пять лет назад.

Интеллектуальная беседа на тему отсутствия алкогольного возлияния и логического обоснования просьбы заимствования пулемета. Справа налево:
- Я не пил, товарищ Сухов!
- Пулемет дашь?
- Вот что, ребята, пулемет я вам не дам!

РЕЙТИНГ 4.5

Bros.
OrcHunter

CONNECT...

В "Войнах гильдий" нашлось место коллекционерам

Так будет со всеми, кто не озаботится своевременным приобретением коллекционной версии

ArenaNet (разработчик Guild Wars) и NCsoft (издатель той же и еще кучи всяких разных MMORPG) заявили о скором выходе Collectors Edition гильдийских разборок. "Комплект для коллекционеров" будет включать в себя не только саму игру, но и полноцветный альбом, диск с саундтреком, гарнитуру Logitech, три месяца халявного сервиса Speakeasy: Teamspeak и эксклюзивный артефакт Divine Aura.

Директор по продажам и операциям NCsoft Europe Макс Браун (Max Brown) отмечает, что очень многие преданные делу Guild Wars игроки с нетерпением ждут релиза Collectors Edition. Дело даже не в том, что продукт даст возможность еще глубже погрузиться в любимый мир. Основная фишка все-таки таится в возможности заполучить столь заманчиво названную Divine Aura.

Американский и европейский релизы Guild Wars намечены на 28 апреля 2005. - ***Bros.***

Полтора миллиона жертв WoW-эффекта

На главной площади Оргримара всегда люд... э-э-э... много народа

Повелители душ из Blizzard подводят баланс своей деятельности. По данным Федеральной Иммиграционной Службы Азерота (основанным, в свою очередь, на результатах переписи населения) на конец марта дверь в World of Warcraft открывалась целых полтора миллиона раз! Что это значит? Что 800 тыс. игроков в Северной Америке, 500 тыс. в Европе и 200 тыс. в Корее просуммировались в 1500 тыс. постоянных пользователей WoW! При этом в резерве у Blizzard есть еще и Китай (в Поднебесной игра будет запущена в ближайшем будущем), в котором только на бету подписались 100 тыс. человек. Наконец, не подсчитаны россияне... Вау-эффект косит оффлайновые ряды, сопротивление бесполезно! - ***Bros.***

Matrix Online учредила театр NPC?

Интересно, в игре Морфеус так же ходит с двумя пушками?

Шайка отпетых актеров (на самом деле они профессиональные каскадеры и дублеры) была нанята создателями игры Matrix Online для отыгрыша ролей видных NPC! Знаковое, товарищи, событие... Теперь ключевые NPC перестают быть none-playing characters и становятся... вот тут термин еще не придумали, но тенденция налицо: в виртуальных мирах многопользовательских ролевых игр колосится будущий хлеб, который будет потреблять реальная "обслуга". Актеры, например. В случае с Matrix Online профессиональные лицедеи были приглашены для оживления таких персонажей, как Оракул и Морфеус. Чернокожие браза и систа будут раздавать квесты, вмешиваться в биоритм вселенной, курировать сюжетную деятельность и всячески отыгрывать свою роль. Диковина? Кабы не так - в свое время Ричард Гэрриот бессменно, 24 часа в сутки, на протяжении многих лет, прикидывался Лордом Бритишем. Дик так увлекся методой Станиславского, что не заметил, как однажды к нему постучались санитары, забрали с собой, и Ultima Online пошла по миру. Нет повести печальнее в Инете!

А пока мы дописываем (или вы дочитываете) эту новость, на западных биржах труда уже вербуют актеров для других MMORPG... - ***Bros.***

Героев - на стол!

Пожалуй, самая "героическая" после New World Computing контора Eden Studios заключила соглашение с Cryptic Studios и NCsoft Corporation о разработке и издании настольной ролевой игры City of Heroes (по мотивам широко известных одноименных комиксов и MMORPG). Напомним, компьютерный вариант игрища увидел свет в прошлом году и с тех пор все получает и получает награды за свою

инновационную структуру. Сиквел онлайновой ролевки - City of Villains ("Город злодеев") - спустят на воду в текущем 2005 году.

"Воплощение суперигры в еще одной ипостаси - это круто!" - прокомментировал анонс Джордж Василаскос (George Vasilaskos), президент Eden Studios. "Джек Эммерт (Jack Emmert, ведущий дизайнер City of Heroes, бизон фантазии и сторителлинга) и его команда в свое время сделали по-настоящему затягивающую игру, игру - убийцу свободного и несвободного времени. Теперь онлайн-опыт будет перенесен на стол".

"Ладно, Джордж! Все и так уже поняли, что ты их тех парней, которые молятся на кроссплатформенность, - таким вот фамильярным способом в диалог с публикой врезался мистер Эммерт. - Я начинал карьеру именно с карандаша и бумаги. Уж кто-кто, а я могу вам однозначно сказать: работа над настольными RPG - это школа жизни, груды опыта рассказчика и залежи невероятного удовольствия. Мне было комфортно работать с ребятами из Eden, но они стали еще круче, освоив лицензии Buffy the Vampire Slayer, Angel и Army of Darkness. Парни умеют трудиться, и это отличная прибавка к великолепной франшизе City of Heroes".

Настольную City of Heroes замесят на специальной версии универсальной игровой системы CJ Carellas Unisystem, разработанной Eden. Мы примерим на себя униформу мега-героев, наделенных самыми разнообразными суперменскими характеристиками. На пути стражей справедливости встанут хорошо известные по MMORPG злыдни вроде Circle of Thorns Mages, Council Thugs, Clockwork Robots и Vahzilok Zombies.

Мануал к City of Heroes будет разработан эденовским завсегдатаем М. Александером Юркатом (M. Alexander Jurkat) - редактором большинства книг мира Edens Unisystem, дизайнером карточной Army of Darkness и автором GURPS Conspiracy X. К мануалу приложат ряд полезных причиндалов типа Monitors Support Pack и Super-powered Operatives Dossier. - ***Bros.***

RYL: Path of the Emperor – малышка на миллион

Куда крутится этот шар? Несерьезное, местами даже оппозиционное (хотя на самом деле просто лоботрясное) увлечение молодежи компьютерными играми вдруг становится весьма прибыльным образом жизни. Ремесло сие многолико, как тов. Янус и бездонно, как ящик гр-ки Пандоры. Кто-то участвует в турнирах по кваканью под забавным ником Fatal1ty и имеет со своего хобби Ford Focus. Кто-то лично садится написать ту самую "кваку" и на вырученные с продажи рубли заводит целый автопарк красных "Феррари"... Да что там, новейшая история даже знает случаи, когда некоторые смышленые адепты мышки начинали откладывать личинки своих знаний (в псевдолитературной форме) в специально созданной для таких дел игровой прессе. И тоже не без корысти...

Но самая громкая и зеленая бомба взорвалась намедни, когда PlanetWide Games (видные деятели промоушена себя и своих игр) сообщила, что в их холеной MMORPG RYL: Path of the Emperor (слышали о такой? вот и мы не), вся соль которой зарыта в беспощадном Player vs. Player, будет проведен глобальный турнир. Призовой фонд - один миллион долларов ($$$1.000.000$$$, черт побери!). Квалификационные и отборочные мордобоинги пройдут с 1 июля этого года по 30 апреля следующего. Поле финальной битвы - раскаленные павильоны E3 2006. Комментарии из глотки даже не лезут. Этот мир сошел с ума! Миллион долларов! За игру в игру!

P.S. Кстати, RYL: Path of the Emperor, релиз которой состоится в апреле сего года, несомненно, является одной из самых смуглых лошадок весеннего MMORPG-сезона. И, судя по семизначным ставкам, которые делают букмекеры из PlanetWide Games, борозды кобыла не испортит. - ***Bros.***

Вуки сердятся

Тандемчик LucasArts и Sony Online Entertainment, внезапно вспомнив, что они однажды сделали MMORPG Star Wars Galaxies, совместно решают от ребенка не отказываться, а продолжать его воспитывать и обучать новым трюкам. Ничего более мудрого, чем выпустить очередной адд-он, менеджеры, разумеется, не придумали. И их можно понять - способ старый, проверенный. Выйдя на залитую светом прожекторов сцену, представители компаний сообщили о готовящемся дополнении с потрясающим заголовком Rage of the Wookiees ("Ярость Вуки").

Другая интересная особенность - адд-он будет доступен шир. нар. массам 5 мая, за пару недель до спуска на воду высокохудожественного полотна "Звездные Войны: Эпизод III. Месть Ситха". Нетрудно догадаться, что Rage of the Wookiees как раз приурочена к выходу очередных приключений юного Дарта Вейдера на Большом Экране.

Как сообщает название дополнения, игроку предлагается ощутить на своей виртуальной шкурке все прелести бытия мохнатых зверюшек. Для этого добавлена новая планета - заповедник Вуки Кашиииk (Kashyyyk), а также сопутствующие сотни квестов. Кроме того, в игре появятся новые транспортные

Этих ребят лучше не злить

средства для сафари на неугодных, включая интригующий Anakin Skywalker's Jedi Starfighter (перевод убьет всю прелесть мелодичного названия). А чтобы совсем быть совестью чистыми, разработчики дают возможность увеличить характеристики протагониста с помощью уже привычных для мира Star Wars (спасибо вам, Knights of the Old Republic) имплантантов.

Не забудьте - 5 мая покупаете коробочки, а 19 - стоите в очереди за билетиком в кино. - *О.Н.*

Первый совместный проект N-Gage и PC

Фабрика мобильных грез (Nokia, не "Ударница") анонсировала игру HinterWars: The Aterian Invasion. Анонсировала и огорошила: мало того, что MMORPG, так еще и для ПК и N-Gage одномоментно. Цель очевидна: пропащие аддикты будут играть по-македонски, с двух рук. В одной - мобильная приставка, в другой - мышка и клавиатура. Представляете, какой простор для деятельности! Совместная зачистка подземелий единолично! Дуализм бытия!

Жизнь у нее не сахар, но она по-прежнему барахтается

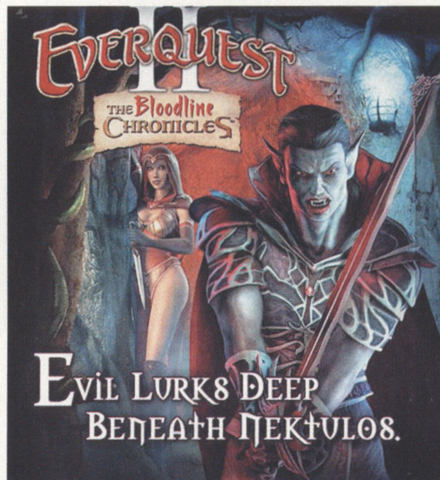
Разработчиком выступают сингапуры из Activate Interactive, а будущие сервера должны выдержать десятки тысяч эмигрантов в Заэкранье. Впрочем, привычного фэнтези не предвидится, так что адаптируйте свои онлайновые тельца к суровой и научной фантастике про будущее, космос открытого типа и противостояние четырех рас, одна из которых вам подозрительно знакома по зеркалу. Обещаются полная кастомизация и достойные возможности для общения и кооперации. Обновления чудо-игры будут выпускаться с завидной регулярностью раз в пять лет, причем денег за это с вас не возьмут даже пираты.

Обе версии пойдут в народ уже в четвертом квартале сего г. - *Bros.*

Кровавые хроники Норрата

Компания Sony Online Entertainment, приступила активно подбадривать собственного производства EverQuest II новыми адд-онами. 21 марта сего года стартовала своеобразное мини-дополнение, озаглавленное The Bloodline Chronicles. Проникать в массы оно будет по известному принципу "попробуй и подсядь" (разъяренные матери вяло скандируют "нет эверкрэку"), к тому же за чисто символическую сумму в 4.99 безусловных североамериканских единиц (б.с.е. - запомните новую аббревиатуру).

В комплекте: новое "невиданное



ранее" сюжетное ответвление, пять наисвежайших локаций, доп. спеллы, зверушки (vampires и hell dogs - только верхушка айсберга), полезные в хозяйстве предметы.

В локациях, получивших говорящие названия Tombs of Night, Crypt of T'Haen, D'Morte Burial Chambers и т.п., пропускают только героев выше тридцатого уровня, так что юным городецким, желающим погонять вампиров, придется набраться левел-апов. - *О.Н.*

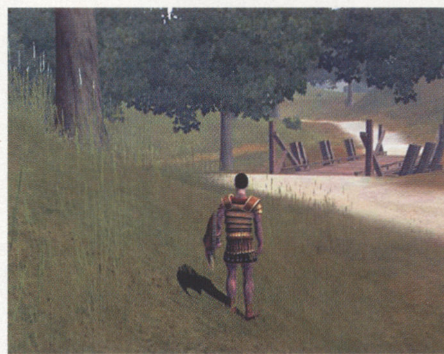
Tabula Rasa откладывается

Корейский гигант NCsoft опубликовал список запланированных на этот год релизов. Все бы хорошо, да вот только ожидаемая определенными товарищами MMORPG Tabula Rasa в предложенном списке обнаружена не была. Разрабатываемая при участии иконы Ричарда "Lord British" Гэрриота игра уже не первый раз откладывалась по техническим, если верить девелоперам, причинам. Что послужило причиной на сей раз, толком не разглашается. Понятное дело, в интересах следствия. Но существует предположение, что NCsoft просто не считает нужным выпускать свою игру в самый разгар MMORPG-сезона. Кроме уже занявшей все господствующие высоты World of Warcraft, в 2005 году будут раскручиваться такие ожидаемые проекты, как The Matrix: Online, Auto Assault, Guild Wars и City of Villains. Выбирать игрокам есть из чего. А ведь так хочется быть одной единственной путеводной звездочкой. - *О.Н.*

Извините, но только после вас

Где насильник, где злодей? Не боюсь его когтей!

Божки и геройчики



Компания Perpetual Entertainment, в конкретно данный момент изготавливающая последнюю надежду треккеров Star Trek Online, анонсировала еще один MMO-проект, озаглавленный Gods and Heroes. "Боги и Герои", то есть. В довесок к анонсу девелопер запустил на орбиту официальный сайт игры, снабженный сухим пайком в виде сумбурной информации, скриншотов и коротенького трейлера. Сама же Gods and Heroes будет представлять собой фэнтезийную версию Древнего Рима (датированного трехсотым годом до н.э.) со всеми вытекающими мифологическими зверьками, монстрами и языческими божками различного удельного веса. Игроку предстоит выступить в роли одного из шести классов (Soldier, Gladiator, Scout, Rogue, Priest, Healer), выполнять квесты, косить монстров и друг друга в командном экшнобразном тактическом комбате. А кроме того общаться и просить помощи у представителей римского пантеона.

Perpetual Entertainment планирует выпустить Gods and Heroes уже в 2005 году. Странная затея, ей боги-энд-герои, ей бы со Star Trek разобраться да в грязь лицом не ударить (в Америке эта вселенная в особом почете). - *О.Н.*

Азеротские хроники

Дмитрий РОММЕЛЬ
aka Rommel

Один зарабатывает на жизнь тем, что умеет делать. Другой делает то, что делать вынужден. Мне в жизни посчастливилось, как мало какому ремесленнику. Мне платят за ремесло, которое я искренне, по-настоящему люблю.
Лео Бонарт, охотник за головами

Путь World of Warcraft в редакцию был долог и тернист. Американская ритейл-версия попала в наши руки еще в ноябре прошлого года, практически сразу же после релиза (лучше не вспоминать, в каком виде... Игорь Бойко тогда этому целую главредскую колонку посвятил). В большой и тяжелой коробке лежало много всяких разностей, включая толстенный альбом иллюстраций Art of World of Warcraft и совершенно бесполезный DVD с одним-единственным (!) вступительным роликом из игры. И все бы хорошо, да только регистрироваться с этой версии могли лишь подданные Джорджа Буша, а обитателям старушки-Европы вход был заказан аж до середины февраля. Но это еще только присказка...

Гномий мушкет, оказывается, превосходно стреляет и под водой

Сказка же заключается в том, что и европейский вариант шел к вашему покорному слуге через жуткие тернии. В день ев止релиза все игровые магазины Москвы разделились на две категории: в одних WoW не было и не ожидалось, а в других его смели в течение пары часов после завоза. Прошел слух, что на всю Первопрестольную завезли совершенно мизерное число коробок: называлось страшное в своей нелепости число "шестьдесят". После бесплодных поисков в духе погони за стульями мадам Петуховой (отдельный привет конторе, где мне оформили предварительный заказ... как выяснилось, коробок все равно на всех не хватило) я ушел искать утешение в не менее долгожданном KotOR 2. К счастью, на свете существуют такие полезные штуки, как связи: через неделю после того, как мои надежды обрести WoW рассыпались мелким порошком, наши друзья из Германии прислали два европейских CD-key. Оставалось только усилием воли перекроить звездно-полосатый игровой клиент для работы на правильных серверах. После нескольких часов жесткого насилия над ADSL-модемом (переустанавливать игру и заново выкачивать толстомясые патчи пришлось раза три) американский WoW таки сдался и сменил ориентацию на европейскую. Как выяснилось, нужно было лишь открыть нотепадом файл *realmlist.wtf* (какое многозначительное расширение... - прим.ред.) в корневой папке игры, и заменить строчку "set realmlist *us.logon.worldofwarcraft.com*" на "*set realmlist eu.logon.worldofwarcraft.com*" (разумеется, без кавычек). Логин/пароль приняты - генерация перса - мы в игре!

"Девушка, а вы, случаем, не Мистле будете?"

Одна из немногих светлых эльфиек в игре. Увы, дружит только с магами

Welcome home, old son

Внешне WoW со времен беты практически не изменился. Как мне показалось, чуть-чуть улучшились некоторые эффекты (на снегу и льду в Ironforge появились симпатичные отблески солнечного света), а так игра выдает все такую же приятную (и шуструю) картинку. Вообще, графика в WoW не хорошая и не плохая - она стильная. Warcraft III ведь тоже не блистал графическими изысками даже на момент выхода - но разве игра от

У орка хватило ума врубить PvP на эльфийской территории - жить ему оставалось 15 секунд...

Между прочим...

Кстати, с охотником связан один интересный момент - изначально эльфы не могли владеть огнестрельным оружием "по идеологическим причинам". Однако лучшее дистанционное оружие в игре было именно огнестрельным, и сочетание "эльф-охотник" было признано игроками наихудшим. В результате разработчикам пришлось разрешить ушастым пользоваться "громовыми палками", так что теперь вы можете встретить эльфов, отстреливающих супротивников из винтовок. Нонсенс? В угоду балансу.

этого стала хуже? Хотя, конечно, варкрафтовским эльфийкам в плане внешности далековато до своих родственниц из Lineage 2 (зато в WoW они танцуют эротично).

В плане геймплея изменения также минимальны. Разве что лут стал побогаче - гораздо чаще, чем в бете, из мобов выпадают уникальные "зеленые" вещицы. У обочины дороги теперь можно иной раз встретить припаркованную гоблинскую тележку, хозяин которой будет рад продать игроку что-нибудь редкое и дорогостоящее. В гаванях Menethil и Auberdine вместо кораблей появились NPC-капитаны, осуществляющие мгновенную телепортацию между континентами: не так атмосферно, как было, но гораздо удобнее (впрочем, к Theramore Isle и эльфийскому острову кораблики ходят по старинке). Кроме того, для эльфов сделали бесплатный грифоний перелет из Menethil в Ironforge - так что доступ в людские и гномские земли открыт для длинноухих едва ли не с самого начала. Впрочем, лично я это проверить не смог, т.к. играл на сей раз за представителя рода человеческого, а им никакой халявы не полагается. Кстати, раз уж речь зашла о моем персе, поделюсь впечатлениями.

Из трех возможных видов серверов (PvP, PvE и RP) я остановился на RP, сиречь ролеплейном. Многие прелести PvP я уже успел оценить в бете: ходил в рейды и даже героически пал у стен мертвяцкой столицы из-за страшного лага. Сейчас же мне хотелось прочувствовать WoW именно с точки зрения погружения в игровой мир, который не просто World, а именно of Warcraft. Как я уже отмечал, дух и стиль "Варкрафта" тут выдержаны на 100% (поверьте старом фанатику, это не пустые слова: если вам знакома вселенная игры, удовольствие от выполнения квестов возрастает в n раз), так что грех было бы пренебречь сюжетной составляющей ради жизни "от рейда до рейда" (все это, разумеется, имхо). Кроме того, на RP-серверах народ слегка "толкнутый", на мой взгляд, это хорошо. Приятно, когда ко мне обращаются "Greetings, good human!", а не "hi n00b!" А что до PvP, оно никуда не делось: если есть охота нарезать вражьих скальпов, достаточно ввести /pvp в строке чата. Плюс вот-вот появятся воспетые Кшаду battlegrounds, где разыграются полновесные баталии между Альянсом и Ордой.

В бете я играл за эльфийку-друидку, которую успел прокачать до 14 уровня. В полной же версии после недолгих колебаний решено было остановиться на человеке (исключительно из-за симпатичной стартовой локации - обожаю Шторм-

Только всякие там паладины начинают бой с честного вызова. А вот настоящие герои подкрадутся к жертве со спины...

...изымут мелочь из карманов...

...и нож ей промеж лопаток

Вырученные на аукционе денежки приходят по почте

Без комментариев

Любопытный баг: оборотившись призраком, можно достичь края света

винд еще со времен Warcraft I) мужского пола, по профессии - rogue aka разбойник (еще во времена беты на форумах подметил кучу восторженных откликов об эффективности этого класса). Свежеиспеченного специалиста по перерезанию глоток решено было окрестить Бонартом - в честь его коллеги из "Ведьмака" А. Сапковского. Как выяснилось в дальнейшем, кличка идеально подошла к жизненному пути моего аватара: среди умерщвленных мною мобов не последнее место занимали симпатичные представительницы криминальных структур...

Труженик плаща и кинжала

Жизненный путь Бонарта оказался несколько легче и интереснее, чем у его предшественницы. Что ни говори, а rogue в одиночку гораздо жизнеспособнее друида (впрочем, это справедливо только на протяжении первой трети игры - друид, прокачанный до 20 уровня и получивший cat form, становится "сам себе rogue"). Как результат, на достижение 14 уровня мне потребовалось всего три дня - вместо восьми при игре за друидку. Благодаря замечательной системе combo points (за каждое выполнение базового приема sinister strike игрок получает специальные очки, которые тратятся на применение более мощных способностей вроде добивающего удара, ускорения атаки, снижения армор-класса противника и т.д., причем сила этих приемов прямо пропорциональна количеству combo-очков), разбойник может один на один выносить более сильных соперников. Правда, в защите он не силен (не умеет носить ничего тяжелее кожаной брони), так что затянувшаяся дуэль или тем паче рукопашная с двумя и более врагами одновременно грозит быстрой кончиной. Поэтому основную опасность представляют не мощные одиночки, а групповые мобы (мур-

Кто есть кто под солнцем Азерота

На играбельных расах останавливаться нет смысла: не считая внешнего вида и принадлежности к Орде либо Альянсу, все различия между ними минимальны и сводятся к стартовой локации и небольшому набору "врожденных" умений (по большей части бесполезных, за исключением разве что war stomp у торенов). Что касается классов, то тут нужно дать кое-какие ориентиры, дабы вы с самого начала могли определиться с примерной стратегией игры и оптимальным набором крафтерских профессий (trade skills).

Warrior

Доступные расы: *Gnomes, Humans, Dwarves, Night Elves, Orcs, Undead, Trolls, Tauren.*

Рекомендуемые профессии: *mining/blacksmithing, first aid.*

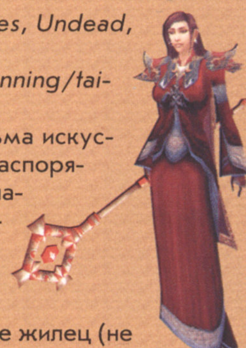
Воин, "танк", meatshield. Не ограничен в выборе оружия и доспехов. Практически все его способности направлены на тесный контакт с противником, благодаря чему прокачанный воин в ближнем бою подобен паровому катку. Вместо маны использует ярость (rage), которую восполняет только в рукопашной, получая или причиняя урон. Воина бьют много и часто, но для этого он и приспособлен. Лучше всего работает в группе, под прикрытием магов и клириков.

Mage

Доступные расы: *Humans, Gnomes, Undead, Trolls.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/tailoring, first aid.*

Типичный маг, хиленький, но весьма искусный в чародействе. Имеет в своем распоряжении огромное количество заклинаний на все случаи жизни, от генерации еды до телепортации и атомной бомбы районного масштаба. На расстоянии способен уничтожать врагов толпами, но в ближнем бою не жилец (не



Хиппан, однако

Ну и что, что девушка с хвостом вместо ног, зато рук в два раза больше!

Пьяная свара в таверне

локи, кобольды, бандиты и т.д.), которые атакуют игрока дружной толпой. Впрочем, у прокачанного rogue есть свои палочки-выручалочки: Evasion, на 15 сек. дающий 50% шанс увернуться от атаки (сколько раз мне это жизнь спасало...), и Sprint - на те же 15 сек. увеличивает скорость бега на 50% (если нужно срочно мотать удочки от слишком крутого моба). Если их применить одновременно, можно выйти из боя практически без потерь (а вот у других классов с этим явные проблемы).

Не менее важной способностью разбойника является Stealth - умение становиться невидимым для мобов (работает только до первой атаки). Правда, действует только на врагов одного с героем уровня и ниже (хотя и в этом случае могут обнаружить). В этом режиме rogue передвигается значительно медленнее, зато получает доступ к уникальным способностям (разумеется, большинство из них недоступны с самого начала): Backstab и Ambush (два вида ударов в спину, наносящих большой урон); Garotte (с удавкой на шее противник медленно теряет здоровье); Sap (одно из лучших умений, парализует противника на продолжительное время. Правда, эффект обнуляется, если его атаковать); Pickpocket (позволяет обыскивать карманы жертвы, не влияет на получаемый лут). Особенно полезен Sap, позволяющий при должной тренировке эффективно расправляться с групповыми мобами: самый сильный выводится из строя, оставшиеся уже не так опасны. Кроме того, в стелс-режиме разбойник может элементарно утаскивать ценный лут из сундуков, минуя толпы мобов на страже (правда, в момент открытия сундука маскировка нарушается), или просто производить разведку. Еще стоит отметить тот факт, что после выполнения ряда "именных" квестов на 20 уровне rogue обретает уникальные скиллы Pick Lock и

может носить броню и пользоваться многими видами оружия, а также лечить себя или окружающих), посему для серьезных схваток нуждается в напарниках.

Priest

Доступные расы: *Humans, Dwarves, Night Elves, Undead, Trolls.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/tailoring.*

Священник, целитель тела и души. Кроме оказания медицинских услуг, умеет накладывать на сослуживцев разнообразные бонусы, а также воскрешать павших товарищей, поэтому в группе он очень полезен. Кроме того, клирик не только лечит, но и калечит: набор атакующих заклинаний у него, как ни странно, весьма обширен. Умеет даже временно переманивать врагов на свою сторону. Впрочем, в ближнем бою живет не дольше мага. Ограничен в выборе доспехов.

Rogue

Доступные расы: *Gnomes, Humans, Dwarves, Night Elves, Orcs, Undead, Trolls.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/leatherworking, first aid.*

Разбойник, вариант воина со специализацией в скрытном перемещении и причинении максимального урона. Чем-то похож по идеологии на Blademaster'а из оригинального Warcraft III. В отличие от чистого воина, удар держит довольно плохо, зато сам бьет очень больно. Также обладает кое-какими "ниндзевскими" способностями. Ограничен в выборе доспехов.

Warlock

Доступные расы: *Humans, Gnomes, Orcs, Undead.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/tailoring.*

Чернокнижник, весь из себя злой и нехороший. В рукопашной схватке уступает даже магу, но ему туда лезть и не надо: он умеет вызывать для этого дела разнообразных демонов, от бесенят и суккубов аж до Infernal'ов. Также способен накладывать на врагов различные проклятья, а их души захватывать в Soul Shard'ы и изготовлять из них "лечилки".

На эту гору я взбирался долго, но вид с вершины того стоил

Миляга Донателло сильно поправился, но все еще узнаваем

За квест я получил оригинальную награду - гномью удочку, которая на поверку оказалась... ружьем!

Poisons: первый позволяет взламывать замки на дверях и сундуках, а второй открывает новую крафтерскую профессию, связанную с приготовлением различных ядов.

Помимо слабой защиты, у разбойника есть только один недостаток: считается, что он практически бесполезен для группы. На роль танка слабоват, лечить и кастовать в принципе не умеет... Годится разве что как разведчик и взломщик при штурме серьезных донжонов. Поэтому, если вы решили взять себе именно этот класс, готовьтесь к тому, что в партию вас будут звать не слишком часто... Впрочем, лично мне неоднократно доводилось идти в бой в составе групп или просто сообща с другими игроками. Один раз так и вовсе на пару с варлоком 11 уровня (сам я был на 19 и играл роль основного танка) весь городишко Moonbrook зачистили, было весело. Так что в плане "социалки" у разбойника, вопреки общественному мнению, проблем нет.

Мир, в котором я живу

Что в WoW разработчикам удалось на пять с плюсом - это локации и их обитатели. Каждая область на карте выдержана в уникальном стиле: вы ни за что не перепутаете мрачный и загадочный Ashenvale с пасторальным Elwynn Forest, хотя, казалось бы, что тут лес, что там лес. Отдельная песня - это города. Чего стоит только великолепно воссозданный Штормвинд с помпезными статуями героев Warcraft II у ворот! Под стать местности и население. NPC в игре не просто выполняют роль ходячих магазинов или аппаратов по выдаче квестов, они живут собственной жизнью: продавцы нахваливают свой товар, дети ссорятся из-за поломанной игрушки, от таверны к таверне бродит парочка ветеранов, на ходу обсуждая минувшие битвы... Жаль только, что все диалоги в игре представ-

На высоких уровнях бесплатно получает лошадку Nightmare.

Druid

Доступные расы: *Night Elves, Tauren.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/leatherworking.*

Друид, защитник природы. Маг с неплохими бойцовскими качествами. Ограничен в выборе доспехов. Умеет превращаться в различных животных, при этом обретая новые способности (так, в облике медведя он идентичен Warrior, в облике пантеры - Rogue, а в облике гепарда он перемещается значительно шустрее). Очень гибкий класс, хорош как в группе, так и в одиночку.

Hunter

Доступные расы: *Night Elves, Dwarves, Orcs, Tauren, Trolls.*

Рекомендуемые профессии: *mining/engineering или skinning/leatherworking, first aid.*

Охотник, специалист по животным во всех смыслах. Главная особенность - умеет приручать братьев своих меньших и натравливать их на врагов. Сам же специализируется на поражении противника с расстояния: в вопросах владения луком, арбалетом и винтовкой ему нет равных. В ближнем бою слабоват, на то ему и нужен ручной зверь, чтобы отвлекать на себя противника, пока сам охотник ведет огонь. Обладает рядом магических способностей, направленных на усиление себя и ручной твари. Ограничен в выборе доспехов.

Paladin

Доступные расы: *Humans, Dwarves.*

Рекомендуемые профессии: *mining/blacksmithing.*

Паладин, страж Света. По сути - гибрид воина и клирика, однако набор способностей у него собственный, никак не пересекающийся с этими классами. Очень хорош в защите, умеет носить все виды брони, а также лечиться и накладывать на себя и окружающих разнообразные бонусы вплоть до времен-

Вот такие “веселые картинки” развешаны по азеротским казармам. Не иначе, для поднятия боевого духа

лены лишь текстом, а стандартная озвучка NPC при клике на него никак не соответствует ситуации: просто дико слышать, как варлок, по тексту цинично отшив игрока-паладина, вслух произносит дружелюбным тоном: “May the Light be with you”.

Мобы в игре замечательные. Тут нет абсурдного смешения видов и рас: в лесу вы встретите медведей и волков, в заброшенных шахтах - пауков и кобольдов, а в бандитских лагерях - собственно бандитов. Среди монстров есть аналоги игровых классов: к примеру, охотники с ручными зверями или варлоки с не менее ручными демонами. Кстати, отдельное спасибо Blizzard за сбалансированный состав враждебного населения: если совсем нагло уж не лезть “поперед батьки в пекло”, то монстры всегда будут соответствовать уровню героя. Бонарт первый раз скончался на второй день игры, и то лишь после того, как взялся за слишком сложный квест по зачистке местности от враждебной фауны. Среди мобов иногда встречаются элитные экземпляры (так и называются - elite, как правило, это “именные” боссы либо обитатели высокоуровневых подземелий). Как нетрудно догадаться, они гораздо сложнее для умерщвления, чем обычные враги того же уровня. Ти-

Плезиозавр и не знает, что через полминуты будет пущен на шкуры

пичный исход дуэли с “элитником” был зафиксирован в Dead Mines, когда моего Бонарта вынесли вперед ногами из поединка с хилой на вид магичкой на 3 уровня ниже, притом что обычных мобов я щелкал, как орешки, даже с разницей в 1-2 уровня не в мою пользу...

Основной источник экспы, денег и предметов, вопреки традиции, не крипинг, а квесты. Порой за выполнение не самого сложного задания можно огрести существенную награду, как правило, уникальную вещицу (часто на выбор дается несколько штук, но унести позволят только одну) плюс неплохую сумму. Как ни странно, квесты “на дальность” оцениваются выше, чем “на сложность”: за доставку посылки за тридевять земель (что не так уж и трудно, если иметь представление о карте мира) платят гораздо больше, чем за вырезание популяции не самых слабых мобов. Понравилось, что квесты в большинстве своем связаны друг с другом и основаны на единой сюжетной линии. Например, для игрока-человека основной головной болью будет борьба с кри-

ной неуязвимости. Идеальный “танк” в группе. В одиночку силен, но довольно скучен - атакующих спеллов у него кот наплакал, и поэтому качается он довольно медленно. Как и варлок, паладин со временем получает “дареного коня”.

Shaman

Доступные расы: *Orcs, Tauren, Trolls.*

Рекомендуемые профессии: *skinning/leatherworking.*

Шаман - еще один гибрид воина и мага. Может превращаться в быстроходного волка (обретает эту способность раньше, чем друид своего гепарда), а также размещать на поле боя разнообразные тотемы с усиливающими аурами (вроде ward'ов из Warcraft III). Также неплохо лечит и умеет воскрешать павших. Ограничен в выборе доспехов. В целом, как и друид, очень разноплановый и интересный класс.

Слово о Космосе

Опций тут море, на любой вкус

Один из ключевых недостатков “родного” интерфейса WoW - слишком маленькая панель спеллов, на которой помещается жалкая дюжина иконок. А ведь у большинства классов к середине игры количество способностей переваливает за полсотни! Выбор профессионала - Cosmos UI. Эта программа позволяет добавлять на экран до трех дополнительных панелек, а также содержит немалое количество полезных фишек вроде часов, удобного индикатора слежения за состоянием цели, автокаста, цифрового отображения характеристик, ведения статистики и т.д. Использование Cosmos UI официально разрешено Blizzard. Взять эту маленькую, но полезную прогу можно на www.cosmosui.org или на нашем диске.

минальной организацией Defias Brotherhood, вольготно расположившейся в окрестностях Штормвинда. Начиная с простейших заданий типа "отобрать у злых бандитов украденные корзины с виноградом", перед игроком постепенно открывается все больше и больше подробностей: доведется и выкрадывать секретные документы Дефайаса, и устранять "лейтенантов", и эскортировать стукача с важной информацией. Заканчивается все это штурмом Dead Mines, в глубине которых, по слухам, у берега подземного озера пришвартован орочий джаггернаут из Warcraft II с боссом Братства на борту. Впрочем, одиночке 22 уровня там делать нечего, так что отчет о штурме Dead Mines Бонартом и компанией ждите не раньше следующего номера. Кстати, такие "сквозные" квесты уникальны для каждой расы; к примеру, гномам предстоит разбираться со своими темными сородичами из Dark Irons, а оркам - с мятежным Shadow Council.

Как делать деньги

Без денег в WoW, как и в реальной жизни, никуда. В первую очередь, они нужны для оплаты услуг тренеров - получать новые скиллы можно только за звонкую монету. Оружие и доспехи, конечно, можно найти на трупе моба или сделать самому, но в первом случае этот процесс грозит затянуться надолго (выпадает почему-то всегда не то, что хочется), а во втором все равно нужны деньги - для покупки новых рецептов и реагентов. Денег стоят и полеты на грифонах от города к городу, и предметы для выполнения некоторых квестов, не говоря уже о жутко дорогой лошади... Основной источник дензнаков - продажа трофеев и вещей собственной выделки. Кстати, о крафтинге: никогда не берите "производственную" профессию (leatherworking, blacksmithing и т.д.) без "добывающей" (skinning, mining). Расходные материалы для крафтинга нужно добывать только самому. Конечно, если есть лишние деньги, можно покупать их у игроков, да только откуда у такого крафтера будут лишние деньги... Бонарту я по старой памяти взял skinning и leatherworking: теперь он носит кожаную броню собственной выделки. В дополнение я выучил своего аватара fishing и cooking (баловство, по большому счету, но на первых порах пригодилось), а вот first aid побрезговал: много мороки с бинтами, мне хватало "лечилок" и еды.

Основная проблема крафтеров состоит в том, что NPC-вендоры платят за предметы только четверть реальной цены. Поэтому все, кроме т.н. vendor trash (бесполезных костей, клыков и обрывков шкур) и soulbound-предметов (доступных только самому игроку), лучше продавать другим играющим. Тут на помощь приходят аукционы (Auction House). Всего их три: в Ironforge (только для Альянса), в Orgrimmar (для Орды) и нейтральный (где-то у гоблинов, я до него еще не добрался). Это единственный автоматизированный вариант продажи вещей игрокам. "Личных" вендоров не предусмотрено, а с рук продавать - долго и скучно. Можно установить исходную цену (от нее пляшут ставки игроков), buyout-цену (по которой вещь можно выкупить сразу, до окончания торгов) и продолжительность аукциона (до суток). Прежде чем ставить цену, имеет смысл взглянуть, сколько стоят аналогичные предметы, и прикинуть, есть ли вообще на эту вещь спрос (к примеру, покупать нитки или метательные ножи никто не будет - этого дешевого добра предостаточно у вендоров). Согласно моему опыту, наибольшим спросом пользовались уникальные "зеленые" и "синие" предметы, рецепты, а также расходные материалы - разные сорта кожи, тканей и т.п. Кстати, т.к. крафтерам обычно материалы нужны срочно, они выкупают материалы по buyout-цене, и при этом спрос на те же linen cloth и light leather - бешеный. У меня брали в любых количествах, по 15-20 серебра за buyout. Так что время от времени я целенаправленно фармил низкоуровневых мобов, из которых выпадали те самые linen cloth (это единственный материал, для добычи которого не нужны никакие скиллы - он просто лутится с гуманоидных противников), и тащил добычу на аукцион. Иногда даже занимался бизнесом: если кто-то наивный выставлял linen cloth по 10 за buyout, я тут же выкупал и снова ставил, только уже по 15... Впрочем, с этим важно не переусердствовать, ведь можно перенасытить рынок и впустую потратить время и деньги. Кстати, оружие и доспехи лучше покупать тоже на аукционах - там и выбор больше, и цены ниже, чем у вендоров. Правда, ориентироваться лучше именно на buyout - торги идут долго, и любую ставку рано или поздно кто-нибудь перебьет своей (а для вторичной ставки нужно опять мотаться на аукцион).

На момент завершения статьи мой Бонарт был близок к 23 уровню. Если дело пойдет такими темпами и дальше, в следующем месяце вас ждет рассказ о штурме как минимум одного instance dungeon'а с "элитным" населением, а также о лошадке, откладывать средства на приобретение которой я уже начал. Легкой экспы вам, и до новых встреч!

P.S. Бонарт проживает на сервере Earthern Ring.

А говорили, что SMASH! распалась...

Ничего, я тоже таким буду! Рано или поздно...

Кшаду
Махмуд
BIB The Tall

ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО "ХАЛЯВА"!

Было бы смешно предполагать, что в один прекрасный день люди перестанут предпринимать попытки получить контент коммерческих MMORPG на халяву. Умельцы работают, народ в ожидании, и результаты не заставляют себя ждать. Не во всех случаях, конечно, но того, что мы имеем, пока хватает за глаза.
Разумеется, кое-кто назовет это не совсем этичным и могут даже направить в наш адрес ноту протеста, но любой согласится, что все это - наша с вами реальность, а поэтому не написать об этом было бы просто смертным грехом, не знаю, каким там по счету. Утешает только то, что мы сообщим вам не обо всей халяве, а только о самой отборной и ядреной, и таким образом снимем с себя часть обвинений.

Ultima Online

UO - старейшая и знаменитейшая, по количеству бесплатных шардов (не только в России) превосходящая все остальные игры вместе взятые, ныне, увы, выживает с трудом, хотя попрежнему не сдается и пользуется остатками былой популярности без фейерверков и золотой пыли, но уверенно и надежно. Из все еще изрядного количества бесплатных игровых серверов, мы отобрали четыре, изучили правила и особенности, зарегистрировались, проникли, прониклись, чем и спешим порадоваться вместе с вами, если вы тоже вдруг решите отправиться по тому же пути.

Баул, набитый трусами, футболками и вечерними туалетами, пакет с мамиными пирожками, аэрофобия и бомба под креслом "с" в четырнадцатом ряду - не морочьте себе голову, ибо все это не так и не туда. Для нашего путешествия понадобятся совершенно иные аксессуары. Во-первых, необходимо зарегистрироваться на сайте и создать эккаунт. Полученными в результате логином и паролем вы будете пользоваться для доступа к серверу. Во-вторых, необходим клиент - рабочая версия игры. Большинство шардов предлагают скачать оный с собственных сайтов, но мы порекомендуем воспользоваться официальным Ultima Online: Age of Shadows, предназначенным для четырнадцатидневной пробной бесплатной. Найти его можно на нашем диске.

Далее следует скачать с сайта сервера необходимые для нормальной игры файлы. После чего можно приступить к процедуре установки, запуска и коннекта - наиболее ответственной части ритуала сборов. Суть ее, впрочем, независимо от выбранной конечной точки (сиречь шарда), практически едина. Вы устанавливаете клиент, копируете в папку с игрой дополнительные файлы, а затем либо используете программу uo_rice, которая создает искомый "екзешник", либо пользуетесь предложенным, ежели игровой сервер не поддерживает версии, более поздние, чем 2.0.3. И рекомендация от лучших игроводов (то есть нас): прежде чем приступить к запуску и коннекту, проверьте содержимое файла login.cfg (его можно обнаружить в директории с UO, а открывается он банальным "блокнотом"). В нем должен быть прописан путь к тому серверу, которому вы коннектитесь. Дабы быть уверенным в результате, содержимое данного "конфига" можно заменить вручную на содержимое аналогичного по названию, который вы обязательно обнаружите на сайте избранного шарда.

А далее, собственно, начинается то, ради чего все и.

Rivendell

Сайт riven.ru:9090
Версия клиента UO: AoS, пропатчить до самой свежей
Skill Cup/Stat Cup 700 (720 с помощью наград для ветеранов) / 225 (250 с помощью свитков)
Сеть Лаги не замечены

Судя по особенностям шарда, его администрация старается следовать духу и букве классической UO. В частности, на сервере используются такие же ограничения на суммарное значение профессий и атрибутов, как и в официальной версии. Кроме

"Зверинец на Rivendell". Впрочем, нубов они не кусают

того, существуют следующие фичи: тюрьма для нарушителей закона, где честным и достаточно нудным трудом придется отрабатывать свои прегрешения; арена зверей - прохождение командой пяти комнат, наполненных монстрами, на скорость, дабы опередить конкурентов; bagball - UO-версия футбола; награды для ветеранов - подарки, которыми поощряются "долгоигратели", представляют собой различные игровые полезности; Battle Arena - место, где проводятся турниры для игроков.

Всего зарегистрировано более десяти тысяч эккаунтов, но постоянно в игре 100-150 человек.

Nova

Сайт nova.netbynet.ru **Версия клиента** AO: AoS
Skill Cup/Stat Cup 5000/320
Сеть Лаги замечены не были

Шард с практически полным отсутствием ограничений на значения навыков и атрибутов. Если у вас имеются прокачанные персонажи, то вы можете на определенных условиях перенести их на сервер. Для нарушителей правил существует каторга. Регулярно проводятся командные турниры.

Всего зарегистрировано более шести тысяч эккаунтов, постоянно в игре 100-150 человек.

Antares

Сайт www.auo.ru **Версия клиента** UO 2.0.3
Skill Cup/Stat Cup 5000/350
Сеть Лаги замечены не были

Весьма любопытный шард с интересными особенностями. Помимо наличия стандартных для бесплатных игровых серверов фич (турниры, квесты, каторга для нарушителей), существуют собственные забавности. Самая-самая из которых, пожалуй, так называемый "круиз". Суть его в том, что, отыграв на шарде определенное время (заработав определенную сумму таймкредитов), вы можете отправиться в путешествие по порталам. Путешествие, само собой, не простое. При каждом переходе через портал с вашим персонажем что-то происходит. Хорошее или плохое. Если очень-очень повезет, то существует шанс, отправившись в "круиз" зеленым "нубом", вернуться из него раскачанным по самое созвездие Большой медведицы рэмбой-терминатором. Можно, впрочем, и потерять последние ключи от квартиры, уснуть под забором и проснуться с инфарктом, одышкой и повесткой в налоговую инспекцию.

Помимо "портальной лотереи", стоит упомянуть блокпосты - некие укреппоселения, которые можно

Британия. Банк. Кого-то убили

захватывать исключительно гильдиями и затем с их помощью контролировать близлежащие земли, получая мзду со всякого имевшего неосторожность заехать в гости к. Блокпосты носят переходящий характер. То есть могут быть завоеваны, отвоеваны и пере- то и другое.

Постоянно находятся в игре от ста до двухсот человек.

Dragon World

Сайт www.drw.ru **Версия клиента** UO 2.0.3
Skill Cup/Stat Cup 5000/350
Сеть Лаги замечены не были

Наиболее густонаселенный шард. Как обычно, турниры, квесты, каторга. Значения атрибутов могут быть подняты до двухсот (но их сумма все равно не превышает трехсот пятидесяти). Иных достоинств не замечено. За исключением того, что на сервере постоянно работает официальный "пункт обмена валюты", в котором вы за ваши деревянные, пластмассовые и прочие свободно конвертируемые можете приобрести все золото мира DW. Наверное, сия прелесть и перевешивает остальные геймплейные.

Пока одни нубы учатся тэймить, других нубов режут

Хорошо быть "нудистом" - никто ничего не отнимет

Всего зарегистрировано более 12 тыс. эккаунтов, постоянно находятся в игре от четырехсот до пятисот человек.

Lineage II

У всех бесплатных серверов Lineage II одни и те же общие черты. Во-первых, на всех серверах стоят первые "Хроники". Администраторы таких серверов постоянно ищут возможность установить Chronicles 2, но пока это у них не выходит. Во-вторых, на самых населенных российских серверах не встретишь более полутора тысяч одновременно играющих (по данным администрации этих серверов), и поэтому экономики на них практически не существует. Примерно половина из двух-трех десятков торговцев на городских площадях обязательно будет дварфами, торгующими SpiritShot'ами или SoulShot'ами разных классов, потому что это самый легкий способ заработать кое-какие деньги, особо не напрягаясь. Дварфов высоких уровней довольно мало, и, чтобы скрафтить D-grade или тем более C-grade вещь, им зачастую просто не хватает ресурсов. Продать какую-либо ставшую ненужной вещь довольно затруднительно, так что скидки на поюзанное оружие достигают значительных величин.

Третья особенность бесплатного сыра - лаги. Для того чтобы тянуть на себе даже тысячу игроков, необходим довольно-таки мощный сервер, и, хотя наиболее крупные компании, предоставляющие бесплатный доступ к Lineage, периодически апгрейдят сервера, мощности последних не хватает, отсюда и постоянные тормоза. В большинстве случаев лаги не смертельны, но от этого они не становятся менее неприятными.

Практически на каждом фриварном сервере скорость прокачки и обогащения увеличены по сравнению с официальным, но есть и такие, где не приемлют подобные тепличные условия и предлагают игроку качаться с такой же скоростью, как это происходит на официальном сервере. На тех же серверах, где прокачка и дропы увеличены, цены в магазинах остаются на прежнем уровне, поэтому купить какую-то шмотку здесь намного легче. Добавьте к этому увеличенную экспу и скиллпоинты, и вы получите возможность прокачать любого чара до двадцатого уровня буквально за десять-двадцать часов игры, а на некоторых серверах и того быстрее. Манчкинам это не понравится, но любителям экшна - вполне, ведь теперь можно побыстрее прокачаться и принимать участие в ивентах, которые нет-нет, да и имеют место на фриварных серверах.

Если вам лень фармить, вы можете просто-напросто купить у администрации адены или даже любые вещи.

За реальные доллары, разумеется. Конечно, этим промышляют не все администраторы.

Есть еще один огромный плюс в бесплатных серверах. Там говорят только по-русски. Хотя иногда и мелькнет какой-нибудь буржуй, долбающий всех фразой "Speak English please". И еще, маленький довесок для воинствующих русофилов - здесь нет китайцев. Мелочь, а приятно. Только вот PK здесь довольно много, и основные зоны их обитания - нубские города, хотя непонятно, что за удовольствие убивать игроков, не получая с них приличного дропа?

Чтобы подключиться к любому бесплатному серверу, достаточно скачать клиент игры с сайта провайдера и установить подправленный файлик la2.ini (для каждого сервера он свой). Патчить игру не нужно. Чтобы получить эккаунт, достаточно просто зарегистрироваться на сайте.

Purga

Сайт purga.ru/?contentid=19542
Версия клиента Chronicles I
XP/SP/Adena/Drop 3x/3x/3x/2x
Сеть Серверные лаги, откаты

Довольно приличный сервер, лаги наблюдались не очень часто. Судя по сообщениям на форумах, практикуются частые откаты, но за то время, что я провел на сервере, таковых не наблюдал. Народу в игре не очень много, порядка трехсот-четырехсот челов одномоментно, судя по информации на сайте. Поощряется продажа игроками вещей и аден за реальные деньги. Выпускается газета Aden Times, в которой, помимо кучи всякой беспредметной, но приятной трепотни, сдаются за адены рекламные площади. Об ивентах на сайте сказано очень мало, известно только, что в какие-то дни происходят захваты замков, но подробных объяснений нет. Делаются попытки внести в игру какую-то ролевую составляющую, но информации опять же не хватает.

Enforce

Сайт lineage2.enforce.ru
Версия клиента Chronicles I
XP/SP/Adena/Drop 5x/5x/5x/2x
Сеть Серверные лаги, отключения сервера

Один из самых населенных сервер в российской Сети. По вечерам играют одновременно порядка 1300 человек, что не может не радовать. В местах большого скопления персонажей лаги становятся просто неприличными. Сервер падает в среднем 1-2 раза за вечер, но, надо отдать должное, восстанавливается за приемлемое время. Продажа аден за реальные деньги не только поощряется, но и практикуется самой администрацией, причем цена не может быть ниже минимума, ими же и установленного. Об ивентах мы не слышали, хотя, может быть, попали в затишье. Информационное наполнение сайта приличное, есть все необходимые сведения об особенностях шарда. Лучшее место для тех, кому надоело тратить много времени на прокачку.

Age of Splendor

Starnet.md

Сайт la2.starnet.md
Версия клиента Chronicles I
XP/SP/Adena/Drop 2x/2x/3x/5x
Сеть Серверные лаги

Самый, на мой взгляд, оптимальный баланс между прокачкой и деньгами. Дроп несколько завышен, видно, хозяева сервера не очень полагаются на экономику. И это верно, потому что в данный момент загрузка не превышает двухсот-трехсот одновременно играющих. Несмотря на сильно приближенные к официальным (по сравнению со многими другими бесплатными серверами) условия прокачки, народ играет довольно активно, и здесь уже довольно высокий процент хайлевелов. Приятно то, что владельцы сервера - люди не особенно повернутые на прибыли и не были замечены в торговле аденами за реальные деньги. Как, впрочем, и не видно такой торговли среди игроков. Не знаю, может быть, я плохо искал? Периодически организуются турниры, призами в которых являются неплохие игровые шмотки. Уже есть кланы четвертого и пятого уровня, причем состоящие буквально из нескольких человек. Интересно, как это у них получается?

Melcosoft

Сайт www.melcosoft.ru
Версия клиента Chronicles I
XP/SP/Adena/Drop 1x/1x/1x/1x
Сеть Серверные лаги

Один из самых уважаемых бесплатных серверов, по крайней мере, по частоте положительных отзывов на тематических форумах. Тут все по-серьезному, прокачка и дроп идет один в один с официальным сервером. Хайлевелов на сервере не очень много - около сотни выше пятидесятого уровня. Ивенты в игре организуют сами игроки, чаще всего это бои на арене с небольшим призовым фондом. О захватах замков не слышно. О количестве одновременно играющих сказать ничего нельзя, потому что эта информация недоступна. Адены администрацией не продаются, хотя игроки этим занимаются сплошь и рядом.

LA2

Сайт www.la2.ru **Версия клиента** Chronicles I
XP/SP/Adena/Drop 1x/1x/1x/1x
Сеть Серверные лаги

Этот сервер тоже один из самых посещаемых, несмотря на то, что прокачка и дроп на одном уровне с официальной версией игры. Лаги небольшие и нечастые, сервер пока позволяет поддерживать полторы тысячи игроков, играющих одновременно. Из нескольких тысяч персонажей, зарегистрированных на этом сервере, хайлевелов не больше сотни, а вот о кланах нет никакой информации. Периодически проводятся ивенты типа нашествия мобов на города или же Божественного Проявления Высшей Силы, которая принесет мно-

го смертей и денег, кому как выпадет. Адены продаются администрацией под вывеской "пожертвования на поддержание сервера".

Dark Age of Camelot
Purga

Сайт purga.ru/?sectionid=270
Версия клиента DAoC: Trials of Atlantis
XP x2, отсутствует camp bonus
Сеть Лаги замечены не были

Желающих отечественной DAoC-халявы порадовать, увы, особо нечем. На просторах "точки-ру" днем с огнем и ночью на ощупь, после долгих и тщательных кое-как, но был обнаружен один-единственный бесплатный игровой сервер в вотчине уральского портала Purga. Следы первоначальной рекламной деятельности на форумах соответствующей тематики гласили, что впервые на практически одной шестой (впрочем, не возбранялось и прочим) появилась уникальная и более нигде неповторимая возможность приобщиться к шедевру MMO RPG-девелоперства. Мол, превосходный (едва ли не лучший в мире) коннект и иные солнце-воздух-море радушия хозяев сервера позволят в полной мере понять, оценить и более ни о чем другом никогда на всю оставшуюся и завещать с собой в гроб.

На поверку оказалось не очень-то и вранье. Установив версию игры с лицензионного диска (клиент можно вытянуть и из Сети... 1,3 "гига"... модемом... счастливой сеппуки), пропатчив ее скачанной из закромов портала спец-заплаткой (адрес - http://purga.ru/index.php?contentid=16231), я таки огреб свой шанс окунуться в бесплатные, но до боли во внутренних органах родные пейзажи. И, знаете ли, на первый и пару последующих взглядов никаких чрезмерно отличительных не обнаружил. Те же "мобы" под теми же лучами закатов и восходов - подходи и удачной тебе охоты.

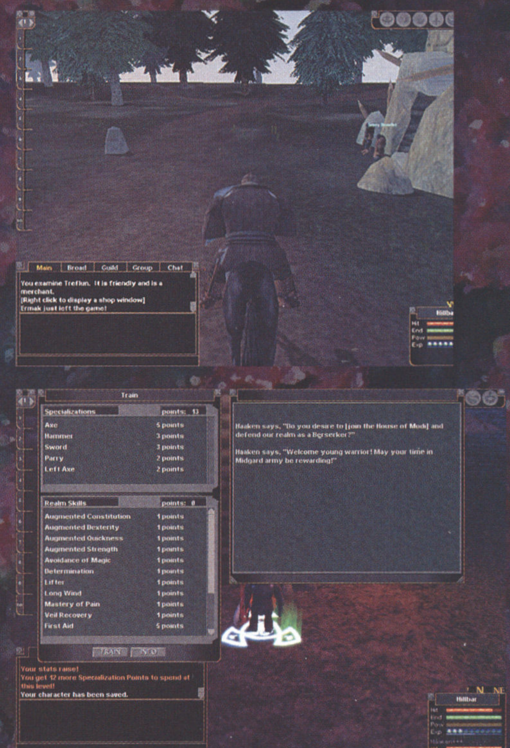
А вокруг тишина...

По прошествии настройки рентгеновского прищура, ваш покорный попытался узреть глубже, дабы ухватить и выдрать щипцами своей божественной проницательности искомой "сермяге" все ее зубы мудрости. Кои оказались сплошь молочными.

Ибо в халяве "от "Пурги" от прелестей DAoC остались исключительные визуальные формальности aka графическая форма. Геймплейное же содержание представляли пятьдесят уровней прокачки в ускоренном темпе за счет хозяйской щедрости на "экспу" и мелочи вроде поддержки всех адд-онов включая Catacombs. Ни штурмов замков на RvR-территориях, ни мастерских уровней, ни охоты за артефактами - словом, ни единой из трех главных жемчужин камелотовской сокровищницы - на выставке уральских бесплатных MMORPG-достижений запеленговать не удалось. Ежели к этой недостаче приплюсовать недоразвитый институт realm-способностей, то вывод напрашивался совершенно печальный: к истинной DAoC данная версия игры имела примерно такое же отношение, как китайский фейерверк к полетам на Луну.

Хозяева сервера, впрочем, обещают со временем достать звезды с неба и этим компенсировать недостатки, но мои здравые размышления на сей счет уткнулись в тупик замкнутого круга: для увеличения количества игровых фич необходим стимул в виде новых игроков, но новых игро-

Внешне - никаких отличий



Место убийства Артасом короля Лордаерона. Ныне Undersity. Отряд Альянса приобщается к истории, а нежити не надо бегать за завтраком.

А вот и шеф-повар.

Добрейший гном желает оплатить циничное убийство. Интересно, сколько золотых ему задолжали?

ков можно заманить только увеличением количества фич. Короче, прогнозы о перспективах сервера выдержаны в мрачных тонах, прошу покорнейше простить за пессимизм. Ибо могу и ошибаться.

World of Warcraft

О сколько нам открытий чудных готовит просвещенья дух… Вот так бы и канул незабвенный WoW в платный омут, если бы недавно, разумеется, совершенно случайно, в Сети не была обнаружена парочка изумительных серверов этой популярной, но ужасно дорогой игры от задирающей свой коллективный нос Blizzard.

Поиски бесплатного сервера в иноязычной части Сети успехов не дали, потому как вышеупомянутый игромонстр буквально перекрыл дыхание всем желающим снискать славу на почве предоставления халявы населению. Угрожая нервно ощерившимися Шариками, Бобиками и Юристами, Blizzard уверенно держит вожжи в своих мощных руках, но, на наше счастье, власть их не распространяется настолько далеко. Емеля со щукой в протекающей кадушке упрямо не желает сдаваться цивилизованно, все время норовя натравить зашуганную рыбину на акул империализма. Получается.

Enforce.ru

Сайт www.enforce.ru **Версия клиента** N/A
XP x0 **Сеть** не доступна

На момент сдачи номера этот сервер благополучно скончался, увы. А по нему был написан довольно пространный текст, ратующий за тотальную бесплатность онлайновых игр. Жаль, что он так и не вышел из тестового режима, в котором находился довольно долго. Может быть, в один прекрасный день он и возродится, ведь администрация Enforce любит играть в компьютерные игры.

Kaluga.net

Сайт www.wowrs.ru **Версия клиента** 1.3
XP x1 **Сеть** Лаги замечены не были

Так уж получилось, что этот сервер оказался единственным русскоязычным, который удалось найти в интернете. Может быть, остальные и есть, но они хорошо маскируются. Сразу оговорюсь, что сервер не является бесплатным, так что упоминать о нем здесь вроде бы и не совсем уместно, но платность его настолько условна, что ею можно пренебречь. Администрация сервера, бряцая сетевыми картами и провисшими патчкордами, практически силой вымогает у бедных геймеров аж по пятьдесят рублей в месяц. А заплатив целое состояние весом в двести пятьдесят целковых, счастливый юзер получит пожизненный эккаунт с видом на эльфийскую деревню и чучело орка на шпиле главного здания. Не знаю, какие у вас понятия о халяве, но в рамки наших понятий доступности программного обеспечения эта информация укладывается просто замечательно. Так что можете поверить: это самая настоящая халява, тем более что эта небольшая сумма, скорее всего, тратится на поддержание сервера, с таких денег особо не пожируешь.

О самом сервере. Клиентскую часть можно позаимствовать у Blizzard, причем самую последнюю ее версию, а вот софт для сервера, по утверждению администраторов, разработчики создавали сами с нуля. Сейчас серверная часть способна поддерживать клиенты последней версии, то есть 1.3, что не может не вызывать уважения. Игрокам доступны около четырехсот квестов, а скорость прокачки и дропы с мобов - точно такие же, как на официальном сервере. Работа над багами и усовершенствованиями ведется каждый день и постоянно отражается в новостях на сайте. Практически единственная действительно неприятная и раздражающая вещь - это частые падения клиента с одними и теми же ошибками.

Интересно, что с самого начала во вновь созданный "русский WoW" играли только по внутренней сети, снаружи к нему доступа не было, а интернет-общественность познакомилась с ним только в январе этого года. На сегодняшний день по вечерам

— Джинна мы не вызывали!
— Не волнуйтесь, оплачено.

в почти халявный WoW, по информации от разработчиков, одновременно играет до семидесяти человек. Конечно, это смешное количество, но лиха беда начало. Они еще покажут себя.

MU Online

Сайт www.muonline.com **Версия клиента** 0.98h
Сеть Постоянный микролаг

MU Online выбивается из общего халявного ряда своей официальностью. Но это ее не портит, скорее, наоборот. Несмотря на бетовость, игрушка достаточно древняя: копирайт клиента пришпилен к 2001 году. В архиве она весит смешные 65 Mb. За компактность приходится платить морально убогой графикой и общей примитивностью движка. Клиент рекомендуем взять с нашего диска, это избавит вас не только от выкачивания его с сайта разработчика, но и от весьма длительного пропатчивания.

Содержимое архива разверните в папку c:/Program Files/Webzen.

Эккаунт создается на сайте www.muonline.com. Запускается игра файлом mu.exe.

Далее выбираете семейство серверов - Wigle или Maya и сервер, на котором будете играть. Создание перса сложностью не отличается. В начале доступно три типа персов: темный рыцарь, темный визард и эльф. Первые два бывают только мужского пола, в последний - только женского. Позднее можно будет переделать своего перса в магического гладиатора, совмещающего черты воина и мага. Позднее - это не раньше... 220 уровня.

Управление - мышиное при поддержке клавиатуры. Левый клик на мобе - обычный удар, правый - применение выбранного спелла или особый удар оружием, который потребляет ману. За пределами поселений перс автоматически переходит в боевую стойку.

Имеется три категории подпитки: повышение здоровья, восстановление маны и антидоты. Первая (яблоки и красные бутылки) повешена на клавишу "Q", вторая (синие бутылки) - на клавишу "W", а противоядия - на "E". Приятная мелочь - восстановление маны происходит автоматически, пока в инвентаре имеется синяя выпивка.

Позволяется объединяться в группы и гильдии. Есть и квесты, но на начальном этапе игры до них не добраться. Желающие могут заняться плееркиллингом. Часто красноименные торчат в нубских локациях, убивая ради убийства.

Воровство дропов, как предметных, так и денежных, - в порядке вещей. Не говоря уже об экспе: бить чужих мобов - местный национальный вид спорта.

Карта отсутствует как класс. Карты пяти локаций имеются на сайте игры, не исключено, что ими территория и ограничивается.

Масштабирования картинки тоже не видать. Уровни набираются достаточно быстро, для прокачки предусмотрены четыре статса: сила, ловкость, энергия и здоровье. Не уверен, что кто-нибудь качает здоровье, т.к. оно не влияет на возможность экипировать снаряжение или оружие.

Во всех локациях имеется доступ к общему банку, за хранение предметов взимается незначительная плата.

Предмет особой гордости девелоперов - сто тысяч шмоток, доступных для экипировки. Прикиньте количество комбинаций.

Доступ к локациям ограничен уровнем игрока. Из нубской Lorencia можно уйти в две соседние (в Noria по достижении 10 уровня, в Devias - после набора 15-го), хотя и в нубской можно качаться и качаться.

В целом геймплей напоминает первую "Диаблу": мочилово в ближнем бою или стрелами/магией. Особых глубин не замечено, но манчкины останутся довольны. Тем более что для организации драки достаточно только указать цель: нанесение ударов и преследование жертвы осуществляется на автомате.

Немного раздражает постоянный небольшой лаг, из-за которого сбор выпавшего из монстров лута становится тягомотным занятием.

Владимир ЧАПЛЫГИН

В феврале почти одновременно закрылись ION Storm и Troika Games. Судьбы абсолютно непохожих друг на друга компаний объединяет одно - издательства сверили дебет с кредитом, порылись в своем кошельке и пришли к выводу, что нерентабельные хозяйства надо закрывать. Прошлые заслуги и сложившиеся традиции не имеют никакого значения - нынче миром правит Его Величество Доллар. Впрочем, это тема для отдельного обстоятельного разговора, равно же как рождение и гибель Troika Games. Сегодня мы попробуем разобраться, почему изначально казавшаяся невероятно перспективной ION Storm долгое время еле-еле держалась на плаву и, в конце концов, опустилась на дно.

Лирическое отступление на похоронах

Джон Ромеро и Джей Уилбер принимают водные процедуры. Фотография сделана летом 1990 года

Чтобы не делать ниже несколько однородных оговорок, лучше заранее расставить точки над "i". В этой статье ваш покорный слуга оценивает творения ION Storm, исходя из того, как они повлияли на положение дел в компании. Из того, сколько сил и средств было израсходовано на их создание. Принесли ли они ощутимую прибыль или же оказались провальными. Оправдали ли они возлагаемые на них ожидания или стали фиаско и так далее. Со стороны сие больше всего напоминает действия патологоанатома, спокойно копошащегося во внутренностях мертвеца. Разумеется, картина малоприятная, но только так можно разобраться, что стало причиной смерти колосса на глиняных ногах по имени ION Storm Dallas и почему вслед за ним отправилось более благополучное отделение из Остина.

Том Холл, Джей Уилбер и Джон Ромеро. Summer Shareware Seminar, 1992 год. В руках Тома и Джона награды за Commander Keen

Плоды зерен непонимания

В августе 1996 года игровая индустрия с замиранием сердца следила за тем, как Джон Ромеро окончательно переругался со своим тезкой Кармаком и покинул процветавшую id Software. Дабы одному не было скучно, с собой он позвал старого приятеля Тома Холла из 3D Realms Entertainment.

Так вкратце выглядит история зарождения ION Storm. Сами понимаете, скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Не мог маститый разработчик с бухты-барахты из уютного места податься в неизвестность. В основе разлада лежал творческий конфликт, эдакое знаменитое противостояние физиков и лириков, но только в области игростроения. В середине 90-х лидер id Software Джон Кармак налегал на программирование и написание революционных графических кодов. Ведущего дизайнера Ромеро наоборот тянуло на создание богатых трехмерных миров. До начала 1996 года эти две воистину великие личности мирно уживались под одной крышей и пахали на общее благо команды.

В 1989 году еще не отрастивший роскошную шевелюру молодой человек по имени Джон Ромеро пришел устраиваться на работу в контору SoftDisk, где к тому времени уже работали Джон Кармак и Том Холл. В "Рассвете и закате трехмерного царства" (см. наш мартовский номер) мы уже писали о том, что вскоре талантливую троицу сманил Миллер, а 1 февраля 1991 года на карте игровой индустрии появился крупный мегаполис id Software. Под могучим крылом Apogee Software компания сделала блистательные Commander Keen и Wolfenstein 3D.

После релиза DOOM для id Software стартовал этап самостоятельной жизни. Рынок shareware приказал долго жить, настало время блокба$$$теров. 10 октября 1994 года состоялся релиз DOOM 2: Hell on Earth, а 22 июня 1996 года на свет появился легендарный Quake. Ко всем этим играм уже отрастивший длинные волосы Джон Ромеро приложил свою руку. В свою очередь, Том Холл отметился работой над DOOM, успел застать сборку Duke Nukem 2, корпел над Rise of the Triad: Dark War и недолгое время возглавлял команду программистов, трудившихся над доморощенной графической технологией Prey.

Фотография времен разработки Doom 2

По словам очевидцев, первые нотки непонимания между Джонами стали проскакивать еще в 1995 году. Ромеро без устали генерил свежие идеи по части дизайна и наполнения уровней Quake, а Кармак с невозмутимостью каменной стенки продолжал твердить, что мощнейший движок превыше всего, а все остальное - вторично. В начале 1996 года раздосадованный политикой id Software Ромеро созвонился с Томом Холлом. У того дела в 3D Realms Entertainment тоже шли ни шатко ни валко. Несколько месяцев переговоров и консультаций,

1996 год. До ухода в свободное плавание оставались считанные недели

и 12 августа 1996 года парочка подает заявления "по собственному желанию". Уютные места покинуты ради торжества справедливости. Два сделавших себе имена разработчика собрались доказать всему миру, что прежде всего важен игровой дизайн. Даже черновое название их компании было крепко привязано к этой идее-фикс - Dream Design.

Случайные связи

Владение скромной девелоперской конторой Ромеро и Холла не устраивало. Амбиции били через край. Им хотелось построить могущественную империю, которая бы выпускала в год сразу несколько первоклассных продуктов. Правда, все эти мечты были подкреплены лишь их собственными громкими именами. Самостоятельность и креатив - вещи важные, но без толстого кошелька - никуда. Сбережений явно не хватало. Для достойного финансирования блокба$$$теров требовались серьезные капиталовложения, которые могла дать только крупная фирма в обмен на право издавать спонсируемые ею продукты.

Отсутствие денег - это еще полбеды. Даже самые талантливые люди не способны сотворить игру из воздуха. Для двух дизайнеров написание с нуля собственного графического кода было подобно пытке. Душа рвется в полет, а тут в перспективе маячит рутина длиной как минимум в один год, которая в случае возникновения проблем способна затянуться еще на пару лет. Необходимо лицензировать движок от сторонних программистов. А кто тогда делал лучшие в мире графические ядра? Конечно же, Кармак сотоварищи. И друзья отправились к Джону на поклон с целью прикупить Q-Engine. Глядишь, по старой памяти продадут его со скидкой.

Но и после получения движка мечта о скорых великих свершениях казалась несбыточной. Пока наберешь команду программистов, пока они освоят движок, пока создадут первые уровни, пока протестируют... И еще целая куча вещей, отдаляющих выход в свет дебютного проекта. Том Холл смотрел на эти проблемы философски, а вот Ромеро хотелось действовать незамедлительно. За время последних месяцев пребывания в стане id Software Джон уделял внимание не столько дизайну "Квейка", сколько налаживанию партнерских связей. В июне 1996 года он познакомился с сотрудниками студии 7th Level, работавшими над некой стратегией в реальном времени. Новые друзья быстро согласились перебраться в абстрактную Dream Design. Лейтмотив действий был следующим: у нас есть товар, а у вас компания, которая сможет сделать на нем хорошие деньги, так что возьмите нас к себе, вы не пожалеете. Пожалуй, это был первый серьезный промах Ромеро.

Рождение амбициозной пустоты

Наступила осень 1996 года. У Ромеро в активе значилось покровительство над 7th Level, плюс ноль целых и ноль десятых процентов от собственной игры. Зато имелся бизнес-план, суть которого сводилась к выбиванию денег под перспективное ничто, сулившее вырасти в игры экстракласса. Все переговоры вел Джон, и именно он ручался своим именем за успех инвестиций.

Содержание прожекта сводилось к следующему. Шаг номер один: создается три независимых друг от друга студии по пятнадцать человек, причем каждая будет делать собственный продукт, для чего требуется девять миллионов долларов (по три миллиона на каждую контору). Шаг номер два: сразу для трех игр приобретается один мощный движок (договоренность с id Software по поводу Q-Engine уже достигнута). Так что с графическим наполнением вопрос решен, только выделите нам под это дело деньги. Шаг номер три: разработка хитов (все три игры всенепременно покорят разношерстные чарты продаж, ведь к ним причастен сам Джон Ромеро) займет не больше года, так что, помимо 9 миллионов на аренду офисов, приобретение компьютеров и мебели, не помешает ежемесячно выплачивать достойную зарплату и от случая к случаю различные бонусы за стахановский труд. В итоге получилось ровно 13 миллионов долларов.

Стекла способны выдержать очередь из автомата Калашникова

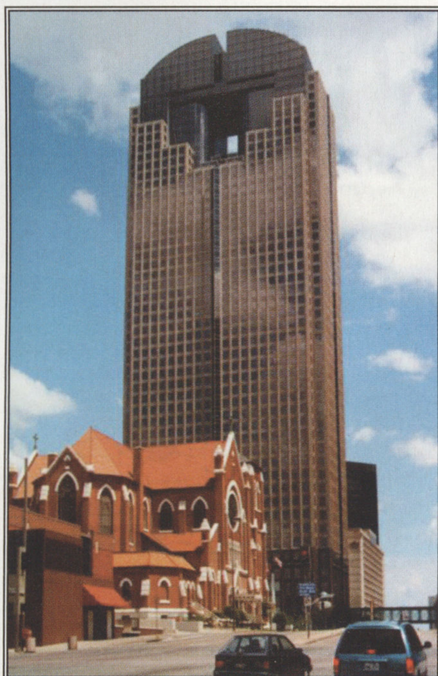
Как ни странно, но для издателей данное предложение выглядело крайне заманчиво. Кто откажется вложить более десяти миллионов долларов, а взамен получить баснословные прибыли? Наиболее сильное рвение в этом вопросе проявила компания Eidos Interactive. В декабре 1996 года британское издательство как раз располагало необходимыми ресурсами, полученными от сверхуспешной продажи первой части Tomb Raider. Дальше Ромеро, откровенно говоря, занесло. Видимо, обилие легких денег из чужого кармана сыграло с ним злую шутку. Джон заключает с Eidos Interactive контракт, по которому он обязуется вместо ранее запланированных трех продуктов выпустить аж шесть игр. Разумеется, под это дело была отведена куда большая сумма.

Сладкая жизнь

И тут у Джона возникло непреодолимое желание продемонстрировать собственную крутость. В частности, оно проявилось в поселении студии ION Storm Dallas на 54 этаже дорогостоящего небоскреба Chase Tower (окончательно разработчики туда переехали в январе 1998 года). Ослепленный перспективами своего бизнес-проекта, Ромеро принялся налево и направо раздавать интервью, в которых он нелицеприятно высказывался о корпоративных принципах ведения работы в id Software. На орехи досталось узким комнатенкам, гипсокартонным стенам и внушительным доходам, полученным от продажи двух частей DOOM и первого "Квейка". Многочисленные высказывания в прессе сводились примерно к следующей фразе: "У тех, кто делает поистине крутые игры, должен быть крутой офис".

Двухлетний Джон Ромеро

На этом фотоснимке Ромеро уже шесть лет, это он довольный такой, потому что представляет, как просадит сотню-другую миллиончиков


На 54-м этаже Chase Tower затаились Джон Ромеро и Том Холл

Выделенные Eidos Interactive 13 миллионов долларов были промотаны с королевской расточительностью. Кстати, в разных источниках называются разные суммы. В одних говорится о 22 миллионах, а другие утверждают, что за без малого четыре года ION Storm проела аж 100 миллионов долларов, причем примерно треть из них ушла на провальную Daikatana.

Честно заработанные шортиками и обтягивающей светло-зеленой маечкой Лары банкноты ушли на бог весть что, только не на создание компьютерных игр. Огромные кожаные диваны в холле, дорогая мебель, пуленепробиваемые стекла в прозрачной комнате для ведения переговоров и еще целый вагон и маленькая тележка элементов беззаботного существования. Например, "скромная" кухня, место для трансляции мультиплеерных заруб с 12 телевизорами или же локальный кинотеатр, способный дать фору некоторым своим собратьям, которыми гордятся владельцы ряда московских развлекательных комплексов.

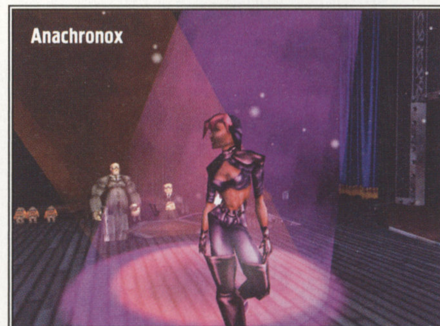
По последнему писку моды офис обставляли представители элитной дизайнерской конторы Russ Berger Design Group. Создатели Tomb Raider, сами того не ведая, спонсировали райскую жизнь американских коллег. Аттракцион невероятной щедрости аукается им по сей день. Неспроста боссы Eidos уже не первый год изъявляют желание продаться с потрохами какой-нибудь богатой фирме. А ведь пробоины в бюджете были сделаны отнюдь не в 2004 году, а с 1997 по 2000 год, когда Daikatana и в меньшей степени Anachronox "осваивали бюджет" с прожорливостью великана.

Так выглядел вход в офис ION Storm Dallas

Комната отдыха с 12 телевизорами

Три великих долгостроя

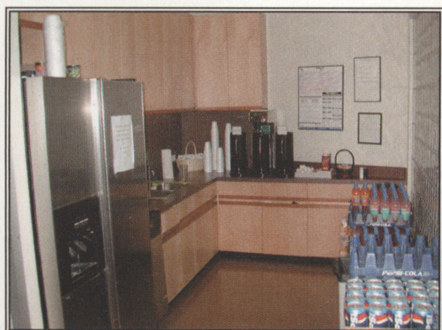
Вот мы и добрались до проектов, обещавших потрясти игровой мир. Заглавным продуктом выступил шутер от первого лица Daikatana (со временем название расширилось до John Romero`s Daikatana). По замыслу сценаристов, существуют различные миры, каждый из которых простирается в собственном временном измерении. Действие игры крутилось вокруг магического клинка, название которого с японского переводится как "большой меч". С его помощью можно беззаботно прыгать из 2030 года в далекое будущее (2455 год), а оттуда - в эпоху расцвета древнегреческой цивилизации или же в средневековую Норвегию. Каждый мир должен был обладать уникальным визуальным решением, отличной друг от друга архитектурой уровней и запоминающимся дизайном. Вдобавок нам пообещали вылепить из полигонов 64 монстра, нарисовать 32 вида оружия, снабдить игру ролевыми элементами и привинтить к этому винегрету режим мультиплеера. Релиз наметили на конец 1997 года. Получается, что на создание игры отводились скромные семь месяцев.



Второй попиратель основ мироздания назывался Anachronox. Якобы ядреная смесь action и RPG, приготовление которой курировал Том Холл. Научно-фантастический сюжет (разработчики утверждают, что главной движущей силой здесь выступил телевизионный сериал Star Trek) повествовал о приключениях детектива-неудачника Сильвестра Бутса. Нам сулили заполнить игровой мир армадами разговорчивых NPC, а также разбавить поиски предметов и решение загадок зубодробительным экшном.

Третий представитель "великолепной шестерки" оказался куда скромнее и откликался на имя Doppelganger (просьба не путать с одноименной московской рок-группой). Коктейлем из адвентюры и стратегии в реальном времени занимался Тодд Портер из 7th Level. Дожить до релиза проекту было не суждено.

Кухня



И простенький кинозал... Как разрабатывать игры без кинозала?

На стенах офиса ION Storm висели постеры "будущих хитов"

Костяк первого состава ION Storm

Отцы-основатели ION Storm в гостях у компании Apple

Четвертым продуктом стала стратегия в реальном времени с рабочим названием Remora. Именно ее основатели ION Storm курировали с лета 1996 года, а в сентябре 1997 года выкупили с потрохами у 7th Level почти за два миллиона долларов. Вместе с Doppelganger и Anachronox игра обещала появиться в середине 1998 года.

Пятый и шестой прожект до сих пор покрыты мраком тайны. Ходят слухи, что они не существовали даже в виде дизайн-документов, а Deus Ex Уоррена Спектора нарисовался в планах значительно позже. Эдакие мертвые души, получавшие живые деньги Eidos Intera-ctive.

Экономия на кадрах

Как говорил товарищ Сталин: "Кадры решают все". Похоже, господин Ромеро не был знаком с высказыванием Иосифа Виссарионовича и нанял 50 сотрудников, из которых на тот момент только одного можно было считать профессиональным разработчиком. Его имя - Ки Кимбрелл. Все остальные новички были набраны из числа строителей модов для DOOM и Quake. Напомним, что по такому же пути примерно в это же время пошел Ньювелл из Valve Software. Только, в отличие от Джона, Гейб не собирался делать Half-Life за семь месяцев и не обещал выпустить в следующем году еще три крупных проекта. Перед нами еще одна крупная ошибка Ромеро, позже погубившая его начинание. Амбициозные энтузиасты - это, конечно же, здорово, но с таким личным составом стремительный марш-бросок к успеху явно не сделать. Джон наивно полагал, что подобные трудности ему по плечу. "Не хочешь - заставим, не можешь - научим". Творить бок о бок с Ромеро хотели все новоиспеченные девелоперы, но наставник из лидера ION Storm получился никудышный. Дизайном уровней он почти не занимался, предпочитая тратить деньги на дорогие антикварные кресла и неустанно заявлять о собственной крутости во время общения с прессой. Интерес к его персоне проявляли газеты и журналы отнюдь не игровой направленности. TIME, Newsweek, Dallas Observer, Rolling Stone...

17 апреля 1997 года под громким лозунгом "ION Storm is not just playing around" прошла торжественная церемония открытия компании. На русский язык игру слов в данном словосочетании следует переводить примерно как "ION Storm веников не вяжет" или же как "ION Storm не мается дурью". До сих пор не известно, почему Ромеро решил отказаться от названия Dream Design в пользу нового имени. Кстати, слово ION возникло потому, что, по мнению Джона, работа его компании строится на трех китах: visION, creatION и communicatION. A Storm взялся по той причине, что разработчики хотели разрушить былой неугодный им уклад создания игр.

Смена движка, но не смена курса

Сырая версия Daikatana предстала перед зрителями 20 июня 1997 года в Атланте на выставке Electronic Entertainment Expo. Кстати, в этот же день демонстрировались первые ролики из Half-Life, который тоже возводился на базе Q-Engine. Увы, погрязший в ничем не подкрепленных амбициях Ромеро в заочной дуэли проиграл выскочкам из молодой Valve Software и еще целому ряду шутеров от первого лица: Prey, Sin и второму Hexen. Дело в том, что все они поддерживали новомодный графический акселератор 3Dfx, а детище ION Storm делало ставку лишь на мощности процессора. Я уже не говорю об Unreal, на фоне которого графика из всех остальных игр смотрелась вчерашним днем.

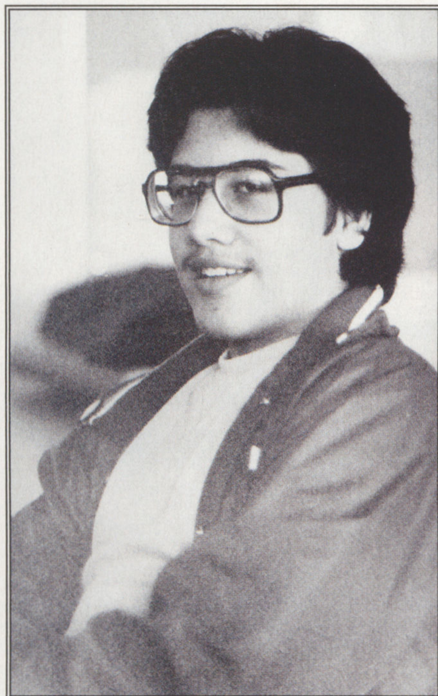
За закрытыми дверьми выставочной будки id Software Джон познакомился с кармаковским Quake 2. По сравнению с ним, Daikatana смотрелась мальчиком для битья. Ромеро понял, что со старой технологией далеко ему не уйти и заключил с id Software новое соглашение, по условиям которого в начале 1998 года Кармак обязывался передать ION Storm исходники Q2-Engine. Когда сделка была на мази, Ромеро уведомил об этом руководство Eidos Interactive. Британским "меценатам" ничего не оставалось, как еще раз раскошелиться на очередную дорогостоящую покупку. На новую технологию перебиралась не только Daikatana (в связи с этим дату релиза передвинули на март 1998 года), но и Anachronox Тома Холла.

К этому моменту штат компании увеличился вдвое и достиг ста человек.

Первый тревожный

Март 1998 года подкрался незаметно. Daikatana была далека от завершения, зато в Сеть была выложена демоверсия Dominion: Storm Over Gift 3 (мутировавшая Remora), которую скачали около 10 тысяч пользователей. Стоит отметить, что по старым меркам это был очень неплохой результат. Народу не терпелось узнать, что такого приготовил дня них глубокоуважаемый господин Ромеро.

Через несколько месяцев состоялся окончательный релиз. Финальный вариант мог похвастаться несколькими оригинальными решениями в области геймплея и неоптимизированной графикой среднего качества. В то время на продукт навесили ярлык "неугомонный Джон Ромеро взялся за стратегии" и отнесли к разряду царивших тогда C&C-клонов. На самом деле, истина была где-то посередине. Добротная стратегия не страдала откровенным копированием творения Westwood Studios, но и подняться над серой массой тоже не смогла. Балом правил просчитанный с точностью до микрона игровой процесс StarCraft от Blizzard Entertainment.



Фотография Ромеро времен его учебы в старших классах школы

Судьба Dominion: Storm Over Gift 3 оказалась плачевна. Ее совокупный тираж составил около 14 тысяч экземпляров. Это был первый финансовый провал хвастуна Ромеро.

Массовый исход

Заметные невооруженным глазом симптомы прогрессирующей болезни, которая впоследствии окончательно подкосит ION Storm, стали проявляться еще весной. Дизайнеры постоянно грызлись с художниками, большинство из которых перебралось в игровую индустрию из мира комиксов и поэтому не имели ни малейшего представления о целом ряде специфических особенностей. Разумеется, это значительно тормозило и без того затянувшийся процесс разработки.

19 ноября 1998 года вся команда собралась в зале для пресс-конференций и со словами "мы не можем трудиться в таких условиях" демонстративно покинула помещение на глазах ошарашенного Ромеро. В этот же день восемь разработчиков положили на стол Джона заявления об уходе. Чуть позже к ним присоединились еще четыре человека. Все они перебрались в компанию Third Law Interactive, которая в июле 2000 года выпустила стильный шутер от первого лица KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Джон обвинил в массовом демарше бывшего сотрудника ION Storm Майка Уилсона. Дескать, именно он с самого начала плел интриги и предательски переманил к себе его кадры. Дело в том, что в конце 1997 года Майк Уилсон расстался с Ромеро и основал свое собственное издание Gathering of Developers (сейчас правами на эту торговую марку владеет Take-Two Interactive).

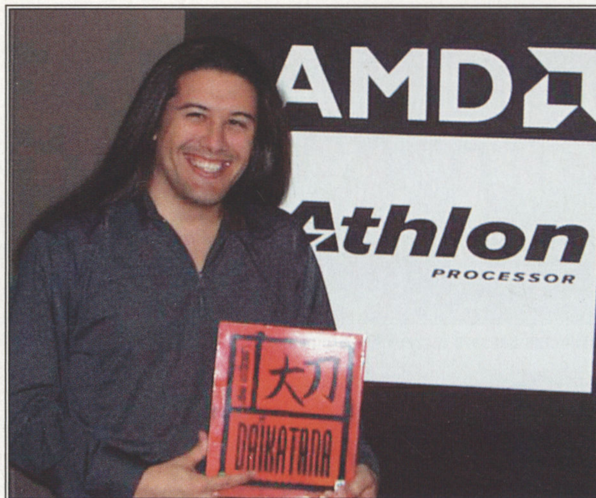
Удар за ударом

От ощутимой кадровой потери компания окончательно оправилась только к январю 1999 года. Издательство Eidos Interactive выступило в роли актера с хорошей миной при плохой игре и выпустило специальный пресс-релиз. В нем сообщалось об успешном переходе Daikatana на рельсы Q2-Engine и о планах выложить в Сеть мультиплеерную демоверсию к марту. Также британские пиарщики рапортовали о том, что уровни первого из четырех эпизодов полностью завершены и в настоящий момент до ума доводится искусственный интеллект противников и что релиз финального варианта игры передвигается на 17 декабря. Как ни странно, два сетевых уровня (Gibbler on the Roof и Storm Sector 7) вышли точно в срок. Только особых вистов они не снискали. Ничем непримечательные городские локации, блеклые текстуры, отсутствие баланса сил, странный геймплей. Из плюсов следует выделить удачное освещение и достойное звуковое сопровождение.

Следующее свидание геймеров с долгожданной игрой было назначено на E3 '99, которая перебралась из Атланты в Лос-Анджелес. По вине нескольких программистов, вздумавших внести ряд изменений в почти готовую выставочную альфа-версию, в демке пошатнулись давно отлаженные графические настройки. В присутствии огромного числа зрителей Daikatana не желала показывать на самых передовых по тем временам видеокартах сносную картинку и выдавала на экран монитора не больше дюжины кадров в секунду. В очередной раз король предстал перед публикой в чем мать родила. Чаша терпения Eidos Interactive оказалась переполненной.

Руководство издательства приняло решение выкупить у Ромеро контрольный пакет акций и тем самым установить над ION Storm прямой и очень жесткий контроль. Отныне каждое значительное действие сотрудников студии в Далласе координировалось из Лондона. В результате передела собственности Тодд Портер расстался с Джоном и снял с себя полномочия исполнительного директора.

С этого момента разработка Daikatana по сути началась заново. В концепцию игры внесли несколько ощутимых изменений. Например, появились напарники, по уровням стали бегать свеженькие монстры, главному персонажу, мастеру восточных единоборств Хиро Миямото вложили в руки несколько новых видов оружия плюс еще целый вагон и маленькая тележка мелочей.



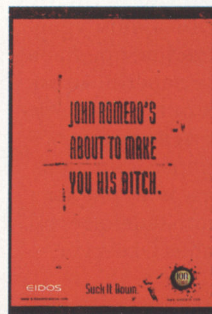
Джон Ромеро посредством Daikatana активно продвигал процессоры Athlon. Специалистам из AMD следовало сделать ставку на более успешную игру

Резкое вмешательство Eidos Interactive не остановило ведущего программиста Стива Эша. Вместе с еще одним важным сотрудником Крисом Кли он написал заявление об уходе. Вакантное место занял Шон Грин.

Час расплаты

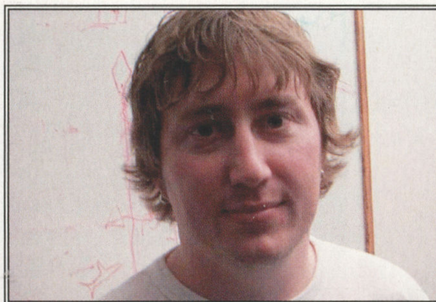
Миллениум уж близится, а "Дайкатаны" все нет. Именно так, перефразируя строки классика, можно описать предрождественский ажиотаж, царивший вокруг хронически опаздывающего детища Ромеро. Eidos Interactive была вынуждена выпустить еще один пресс-релиз, в котором в качестве финальной даты выходы фигурировало 14 апреля 2000 года. Подгоняемой общественностью и британским начальством команде Джона ничего не оставалось, как 22 апреля отправить на золото недоработанный продукт. Это как бросить слепого щенка в воду. Авось не потонет.

Долгострой всплыл, но только брюхом кверху. Аляповатая графика, местами не стыкующийся сюжет, сумбурное внутреннее содержание и постоянно попадающиеся на глаза следы того, что игру коренным образом переделывали несколько раз. В итоге получилась вполне съедобная перловая каша, но явно не шедевр кулинарного искусства.



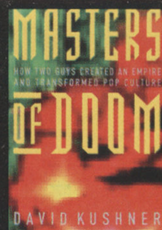
Реакция геймеров не заставила себя долго ждать. Ромеро припомнили все грехи. Например,

Уоррен Спектор выполнил свои обещания



Харви Смит после многочасового дизайнерского марафона: уставший, но довольный результатом

"Скоро стану я седым и старым, Вот тогда начну писать свои я мемуары..."



В 2003 году издательство Random House выпустило в свет книгу Дэвида Кашнера (David Kushner) Masters of DOOM. Почти триста страниц повествуют о нелегкой судьбе Джона Ромеро и Джона Кармака. Автор проанализировал их путь к славе и попытался нарисовать достаточно подробный личностный портрет двух великих разработчиков.

скандальную рекламу образца 1997 года, в которой глава ION Storm обещал, цитируем, "сделать тебя своей сукой", а чуть ниже написал "suck it down". Западная пресса вволю поиздевалась над этим словосочетанием и со своих страниц задавала поставленному на место Ромеро один и тот же ехидный вопрос: "Кто в итоге у кого отсосал?"

Без излишней суеты и спешки

На фоне постоянных разладов, царивших в стане ION Storm Dallas, деятельность ION Storm Austin казалась эталонной. Ведомое мэтром игровой индустрии Уорреном Спектором (он присоединился к компании в сентябре 1997 года), остинское подразделение не стало хвататься сразу за несколько проектов и требовать огромных капиталовложений. Для Deus Ex составили божеский бизнес-план, также был предусмотрен нормальный обтекаемый бюджет, который впоследствии девелоперы отработали копейка к копеечке. Не обошлось без переноса даты релиза на более поздний срок, но мало кто сейчас не грешит этим делом. По сравнению с прожорливостью ION Storm Dallas, аппетиты создателя Ultima 4, Ultima Underworld, System Shock и ряда других известных продуктов напоминали запросы Дюймовочки.

Невероятное сочетание жанров по началу казалось абсолютно нереальным. Тут вам и экшн от первого лица, и RPG, и щепотка стратегических элементов, и толика симулятора, изрядно сдобренные stealth-элементами. Как все это громадье можно запихнуть в одну игру? Очень просто, если за дело берутся не программисты-пустозвоны (костяк команды составили выходцы из ныне покойной Looking Glass Studios), а сценарий пишет профессиональный писатель-фантаст.

Сами разработчики считали, что в их детище напряженность сериала "Секретные материалы" сочетается с вселенной фильма "Бегущий по лезвию бритвы". Планета Земля, на дворе стоит 2052 год. Кромешная темнота, царит разруха. Правительство относится к гражданам, как к марионеткам. Огромный мегаполис наполнен людьми, решившими поменять дарованные Богом несовершенные части тела на безукоризненные продукты ученых - имплантанты. Геймеру отводится роль секретного агента некой антитеррористической организации UNATCO, который под завязку напичкан самыми последними технологическими штучками. В ходе расследования ему предстоит раскрыть глобальный правительственный заговор, у истоков которого стоят его же начальники.

RPG-составляющая представлена 13 различными умениями. Очки опыта присуждаются только после достижения какой-то строго определенной цели, а вот как вы провернете дельце - уже неважно. Выбирайте сами, ведь специально для этого и придумано 13 умений. Одни делают ставку на силу, а другие - на скрытность: вот вам и относительная свобода действий.

Единственная проблема - техническая сторона дела. Несколько сотен NPC, внушительное число квестов на огромном количестве локаций, несколько имеющих право на жизнь ответвлений от генеральной линии сюжета, внушительный список не похожих друг на друга противников и еще целая куча малозаметных, но очень важных деталей. И все это предстояло построить и довести до ума на базе модифицированного Unreal Engine. Львиную долю пахоты потянули главный дизайнер Харви Смит и ведущий программист Скотт Мартин (он специализировался на создании искусственного интеллекта). В отличие от "распальцованного" Джона Ромеро, они не трепали языком, а исправно выполняли рутинную работу.

22 июня 2000 года мы получили шикарный продукт, в одночасье перевернувший представление об устройстве внутреннего мира компьютерных игр. Невероятно мощный заряд положительных эмоций, бездна первоклассных ощущений. И не беда, что общую картину подпортила невыразительная графика плюс еще несколько малозначительных оплошностей - в Deus Ex не играли, в ней жили!

Анахронизм

Из-за многочисленных скандалов вокруг Daikatana в тень отошел второй "мега-хит" ION Storm Dallas - Anachronox. В начале 1998 года детище Тома Холла перебралось на Q2-Engine и все это время находилось в разработке. Разумеется, шумиха вокруг Джона Ромеро сильно повлияла и на этот проект, но не помешала ему успешно оставаться на плаву все это время.

Смена движка прошла менее гладко, чем с Daikatana. Виной тому многочисленные NPC, не желавшие спокойно вписываться в графическое ядро, изначально заточенное под одного игрока и пару-тройку противников в кадре. Программистам пришлось отказаться от целого ряда интересных задумок ролевого характера. Так со временем заявленная на бумаге полноценная смесь RPG с экшном превратилась в экшн с элементами RPG.

Если ты шагающий робот, это еще не повод ссориться с Джей-Си Дентоном

Александр Брэндон отвечал за музыку в Deus Ex

Anachronox оказался анахронизмом в графике, для большего контраста игре еще "повезло" выйти одновременно с Max Payne

Помимо футуристических миров Шелдон Пакотти обожает хорошие автомобили

Качественная болтология

Дилогия Deus Ex прославилась высоким уровнем построения огромного числа диалогов. Все реплики для персонажей первой и второй части сочинил профессиональный писатель Шелдон Пакотти (Sheldon Pacotti). Во время работы над Invisible War ему помогала Сара Пэйтш (Sarah Paetsch).

Монстр из Gauntlet, а ведь в чем-то прав Джон: игровой дизайн, может, и не все, но далеко не последний пункт при создании игры

Релиз Anachronox состоялся в июне 2001 года. В те времена народ уже перестал восхищаться графикой Quake 3 и Unreal Tournament, а творение Тома Холла эксплуатировало одряхлевший движок второго "Квейка", да и тот при каждом удобном случае безбожно тормозил. Ситуацию не спасали симпатичные высокохудожественные скрипты и заманчивые ракурсы камеры виртуального оператора. Классное внутреннее содержание оказалось напрочь убито ужасным визуальным воплощением. Мало кто хотел пробовать на вкус леденец, завернутый в уже давно выцветший фантик.

Ты уволен, ты просто уволен...

Руководство Eidos Interactive посмотрело на это дело и поняло, что вторая попытка покорить мир опять провалилась. Двое друзей, мечтавшие построить великую империю, попросту сотрясали воздух. Декабрьская авантюра 1996 года обернулась огромными убытками. На самом деле судьба ION Storm Dallas была предрешена еще весной. Дождавшись неутешительных результатов продаж Anachronox, Ромеро и Холл по собственному желанию покинули ION Storm. Хотя многие поговаривают, что со стороны Eidos Interactive на друзей оказывалось колоссальное давление. Королевский офис в Далласе закрыли.

Джон Ромеро подстригся. Фотография сделана в начале 2002 года

Жизнь продолжается

В конце января 2002 года перебравшийся в студию Monkeystone Games Ромеро явно не от хорошей жизни выставил на крупнейшем онлайновом аукционе eBay свою знаменитую желтую "Феррари". Стартовая цена равнялась 70 тысячам долларов.

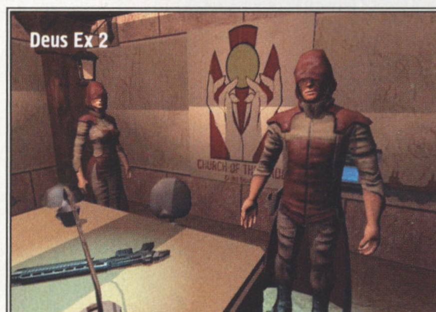
Летом 2002 года Ромеро и Холл устроились преподавателями в университет штата Техас. Джон специализировался на лекциях, в которых он рассказывал о создании графического движка и сетевого кода, а Холл обучал студентов премудростям гейм-дизайна.

В октябре 2003 года парочка друзей перебралась в студию Midway San Diego. Недавно Джон вместе с Джошуа Сойером анонсировали мультиплатформенный Gauntlet: Seven Sorrows (Gauntlet - известная приставочная серия, прародитель которой вышел еще в 1985 году). Игра причисляет себя к разряду action с неслабыми вкраплениями RPG-элементов. Заявлены очки опыта, мана, совершенствование умений и четыре стандартных героя: эльф, маг, воин и валькирия. Что касается Холла, то в этом проекте ему отведено место креативного дизайнера. Релиз намечен на конец текущего года.

Игра еще не вышла даже, а они уже бесчинствуют!

Джон со своей третьей по счету женой Ралукой

Октябрь 2004 года. Джон Ромеро опять поменял свой внешний вид



Последний оплот империи

После закрытия головного подразделения в Далласе право носить гордое имя ION Strom перешло к остинской команде Уоррена Спектора. Произошла перегруппировка кадрового состава (ряды пополнись как профессиональными разработчиками, так и любителями на досуге лепить моды для Unreal Tournament), были обозначены планы на грядущие годы. В августе 2000 года новостные ленты запестрели сообщениями о том, что ION Storm ведет сразу два проекта. Первым из них был, естественно, сиквел успешного Deus Ex, а вторым к всеобщему удивлению оказался Thief 3 (ради потакания интересам приставочной публики его позже переименуют в Thief: Deadly Shadows). Обе игры планировалось выпустить как на PC, так и на современных приставках.

Скудный ручеек информации со временем преобразовался в нескончаемый новостной поток. К лету 2003 года игровая пресса знала об этих двух проектах чуть ли не каждую мелочь. Deus Ex: Invisible War перебрался на движок Unreal Warfare. Если в первой части на прорисовку одной сцены тратилось 400 полигонов, то запросы сиквела возросли во сто раз; только на один космический корабль уходило 7,5 тысяч полигонов. Главную роль отдали одному из четырех клонов Джей-Си Дентона, специальному агенту Алексу Ди. Львиную долю работы Уоррен Спектор повесил на Харви Смита, а сам сосредоточился на менеджменте компании.

Продолжение приключений средневекового вора Гаррета сулило вылиться в пиршество графических и физических эффектов, а также в торжество невероятно умного искусственного интеллекта противников. Не должен был подкачать и сюжет: Хранители объединились с Язычниками и посредством древних артефактов собрались вызывать на землю некоего ужасного монстра.

Первым на золото отправился Deus Ex: Invisible War. Появившийся в декабре 2003 года сиквел великой игры не оказался разочарованием, но и возлагаемые надежды, увы, не оправдал. На поверку получился добротный продукт в стиле киберпанк, с легкими претензиями на оригинальность.

Зато объявившийся Thief: Deadly Shadows не посрамил славное имя своих двух предшественников. Потрясающая атмосфера, отточенный геймплей, интересные дизайнерские решения. Жаль, что он стал лебединой песней разработчиков. В конце мая Eidos Interactive "ушла" из ION Storm Austin два десятка сотрудников. Пережившие чистку 35 человек ждали своей участи.

Рассыпание на осколки

Что привело к развалу последнего осколка империи ION Storm, ведь серьезные финансовые трудности перед ним не стояли? Причиной послужило большое количество амбициозных людей, собравшихся под одной крышей. В отличие от членов команды Ромеро, они не тянули одеяло на себя, но и плодотворно работать в едином коллективе тоже не могли. Лидеры хотели попробовать себя в новых условиях.

В марте 2004 года стали ходить слухи о том, что Уоррен Спектор почти забросил ION Storm Austin и вместе с Crystal Dynamics корпит над продолжением сериала Tomb

Куртку-невидимку - купил, джинсы-невидимки - купил. Черт! Про шапку забыл!..

- Святой отец!..
- Тамбовский волк тебе святой отец!

Харви Смит вместе с верным псом размышляет о судьбах игровой индустрии

Raider. В апреле Харви Смит собрал свои вещи и подался на вольные хлеба. В интервью порталу Gamespy он заявил, что в ближайшее время собирается основать собственную маленькую компанию, а пока отправляется на давно заслуженный отдых. Также он сказал, что не собирается заниматься менеджментом и, если это потребуется, наймет специалиста в этой области со стороны, а сам сосредоточится исключительно на разработке игры с 30 тысячами строчек диалогов. Свой уход он прокомментировал так: "Понимаете, наступает момент, когда осознаешь, что находился в одном месте достаточно долго. Я пробыл в компании почти шесть лет и больше не ощущаю вдохновения. Мне нужен новый круг людей, мне требуется место с более широкими возможностями".

Дальше - больше: в мае просочились сплетни об уходе Уоррена Спектора. По этому поводу Eidos Interactive соизволила выступить с коротким официальным заявлением для прессы: "Уоррен на своем рабочем месте". Однако в ноябре скрывать было нечего. Спектор покинул пост директора, но при этом не перестал контактировать с британцами. Издательство прокомментировало сложившуюся ситуацию следующим образом: "Отныне Спектор может заниматься своими личными делами вне компании, но при этом он будет сотрудничать с нами в качестве консультанта по интеллектуальной собственности. Его интуиция и мастерство сильно нужны нам, и мы постараемся не терять с Уорреном связи".

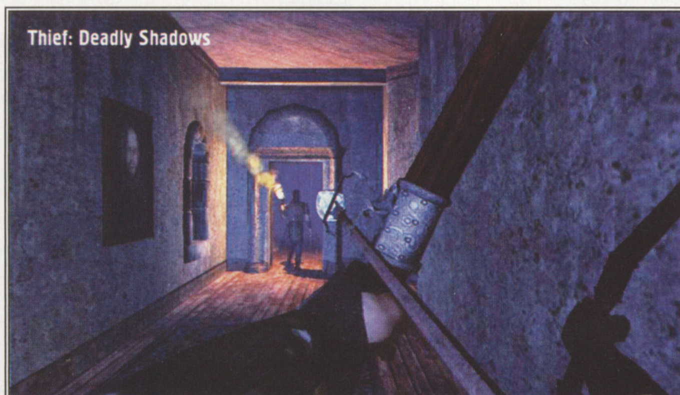
Это стало началом конца. Изображать сценку "Все хорошо, прекрасная маркиза" уже не представлялось возможным. После отправки в печать Thief: Deadly Shadows начались долгие переговоры о закрытии ION Storm. В феврале этого года на двери остинского отделения официально повесили огромный амбарный замок и табличку "Закрыто". 35 сотрудников компании разбежались, кто куда, многих приютила Crystal Dynamics. Спектор недолго маялся без работы. Сразу же после закрытия ION Storm Austin он основал собственную независимую компанию Junction Point Studios, дебютным творением которой должна стать пока что безымянная представительница жанра MMORPG. Сейчас в штате конторы числится 12 девелоперов. Среди них был замечен Арт Мин, занимавший до роспуска ION Storm Austin пост директора по проектам.

Пока не ясна судьба третьей части Deus Ex. То, что она не является плодом воображения фанатов, свидетельствуют планы Eidos Interactive на следующий финансовый год и приобретение домена www.deusex3.com. С продолжением сериала Thief дело обстоит еще веселее. После выхода Deadly Shadows активно муссировались слухи, что игра покидает полностью изжившую себя эпоху средневековья и перебирается в наше время. На гиперскачок косвенно указывала концовка третьей части, когда Гаррет нашел последний свиток, якобы открывающий доступ к путешествию в пространстве и времени.

За упокой

Вот такая получилась короткая жизнь у ION Storm. Как это ни банально звучит, человеку свойственно ошибаться. Впрочем, это отнюдь не оправдание промахов Джона Ромеро. Во время жизни покойная компания не была ангелом и вела явно неправедный образ жизни. Однако не стоит оценивать ее действия сугубо негативно. Несмотря на кучу фатальных промахов, за восемь с половиной лет своего существования разношерстная команда сотрудников ION Storm подарила нам ряд замечательных игр и навеки вписала свое имя в летопись игровой индустрии. Благодаря ей средневековый вор Гаррет после закрытия Looking Glass Studios не ушел в небытие, а Джей-Си Дентон стал культовым героем жанра киберпанк, да и опыт создания Daikatana и Anahronox служит отличным примером для остальных девелоперов. Жаль, что за ошибки пришлось расплачиваться столь высокой ценой, и печально, что при этом пострадало много действительно талантливых людей.

Покойся с миром, ION Storm.



Илья ПОЛЯКОВ

ТРИПТИХ

Something always happens.
Жизненное кредо Тима Кейна

Здравствуй, добрый читатель. Позволь немного задержать твой вдумчивый променад по журнальным страницам, привлекая пытливый взор к краткой, но героической истории Troika Games - коллектива творческого, расцелованного Высшими Силами но, увы, безвременно почившего. Коллектива, успевшего вырастить лишь трех цифровых отпрысков, коих, однако, запомнят на долгие и долгие годы.

Леонард Боярски за работой (на самом деле за монитором, но мы решили написать более часто употребляемое "за работой", чтобы вы не подумали, что он тут развлекается)

Их было трое...

Только трое. Выбивайте имена на монолитах и запоминайте: Леонард Боярски (Leonard Boyarsky), Тим Кейн (Tim Cain) и Джейсон Д. Андерсон (Jason D. Anderson). Отцы-основатели и метафорические матери всего чудодейственного обряда игроделания.

Леня Боярски был славным и умным мальчиком. Родился и вырос в Южной Калифорнии. Посещал университет в Фуллертоне (калифорнийский государственный), где получил степень бакалавра. Но расставаться с вольной студенческой жизнью Леонард не захотел, а потому поступил в колледж Art Center College of Design (в Пасадене, также штат Калифорния). Как говорит сам Боярски, именно в процессе учебы его пощекотало внезапное озарение и проснулась непреодолимая тяга к миру цифровых развлечений. После многочисленных приключений он пробивается в ныне покойную Interplay (а тогда-то почившая была еще ого-го!), где поначалу выступает далеко не в партии главного контрабаса. Участвует в разработке Rags to Riches (кстати, первая Interplay-игра Тима Кейна). Впрочем, долго такая ситуация не продлилась, и Лене доверили впечатляющий пост в разработке памятного Stonekeep. К моменту завершения длительного девелоперского процесса Боярски выпадает заветный шанс, который, как известно, раз-в-жизни-бывает, поработать над безымянным проектом, ставшим, впоследствии известным как Fallout. Получив должность lead artist/art director, Леонард присоединяется к Тиму и Джейсону, уже вовсю корпевшими над движком проекта. На тот момент идея создавать не просто RPG, но именно post-nuclear RPG еще на свет не появилась. Узнав об "апокалипсис"-стиле игры, Боярски приходит в восторг: в те далекие времена его любимым фильмом был "Безумный Макс 2". Как художественный руководитель он должен был предложить общий настрой и облик проекта. Ему в голову приходит удивительная идея: привнести в мрачное радиоактивное окружение немного "будущего из пятидесятых". Оставалось лишь убедить остальных в верности такой концепции. Именно Леонрад и Джейсон задумали и реализовали финальные ролики (так что, читатель, теперь ты вкурсе, кого нужно благодарить за изгнание многострадального Vault Dweller из Убежища. По словам Леонарда, главной наградой за эту идею стало выражение лица Тима Кейна, когда тот узнал, что хэппи-энд для протагониста отменяется). После того, как разработка сюжета была завершена, Леонард принялся за доработку диалогов и городов Fallout - не зря же большая часть неозвученных бесед принадлежат клавиатуре Боярски. Вместе с Тимом и Джейсоном Леонард создает общий сценарный набросок сиквела Fallout (включая описания некоторых квестов), а затем покидает студию дабы открыть Troika Games.

Набросок для финального ролика Fallout

Тим Кейн родился в Виргинии и успел поработать в небольшой девелоперской компании будучи еще совсем юнцом. Позже он перебирается в Калифорнию. Все в той же Калифорнии Тим получает степень магистра компьютерных наук и решает отдать всего себя разработке компьютерных игр. В 1991 году Тим проникает под крыло Interplay. Помимо строительства безусловного шедевра Fallout, Тим приложил творческую длань и к иным проектам фирмы. В их числе - знаменитая Star Trek: Star Fleet Academy.

Леонардд Боярски и его самый любимый персонаж из Vampire

Из "Личного дела" Леонарда Боярски

Женат, имеет двух дочерей. Из чудес игроиндустрии обожает первую Wizardry, первую Lands of Lore и первый (подозрительно, не правда ли?) DOOM. Признается, что прежде, чем стать разработчиком, любил читать комиксы куда больше, нежели играть.

Уважает настольные игры, в их числе - известный варгейм Risk.

Своим хобби называет работу и чтение. Литературные вкусы Боярски простираются от исторических трудов до научной фантастики. Из-за наличия в семье малолетних детей пристрастился к буржуазно-развлекательному каналу Cartoon Network.

В музыке придерживается классики, а именно Black Sabbath и Led Zeppelin. Уважает панк-рок 70-80-х и заслуженную группу Beastie Boys (просьба не путать с Backstreet Boys).

В будущем видит себя все тем же игровым девелопером.

Истинный начальник Troika Games. И не смотрите в его грустные глаза - загипнотизирует

Тим Кейн не тот, за кого себя выдает...

Из "Личного дела" Тима Кейна

Тим Кейн - скрытен и неразговорчив. Судя по добытой секретной фотографии (фотография добывалась потом и кровью наших лучших агентов - вечная им память) - является блондинкой. Из компьютерных развлечений вечно предан стильному, умному и щедрому на юмор Star Control 2.

Из настольных игр предпочитает некие Lord of the Rings и Puerto Rico.

Своим основным хобби называет чтение. Почитает творчество писателей Дэна Симонса (Dan Simmons), Яна Бенкса (Iain Banks) и Питера Гамильтона (Peter Hamilton).

Любит готовить, выгуливать домашнее животное собаку, смотреть "Симпсонов" и петь под караоке.

Из музыки преклоняется перед ambient-направлением. Регулярно слушает Brian Eno, Global Communication, Aphex Twin, Mystical Sun, Sephiroth. Также изредка отдается на волю нотных эскапад Depeche Mode.

Что сулит ему будущее, Тим не знает, но верит в лучшее.

Работа над post-nuclear RPG оставила в сердце Тима массу светлых воспоминаний (тут надо подчеркнуть, что иначе как эпическим проектом Кейн Fallout не именует). Первые несколько месяцев Кейн в одиночку трудился над изометрическим движком. Затем на борт пожаловали Джейсон Андерсон, принявшийся творить артворки и скетчи. Ну а с прибытием Боярски работа закипела вовсю. За три с лишком года разработки над Fallout трудились более трех десятков человек. Затем Тим покидает Interplay, оставив для Fallout 2 сюжетную линию и несколько программных доработок. Впрочем, о сиквеле Кейн вспоминает с не меньшим восторгом.

Девелоперская биография **Джейсона Д. Андерсона** также полна достижений известных степеней и крупных успехов. Начинал он все в той же Interplay, создавая ныне забытую USCF Chess. В сентябре 1994 года власть имущие обратили внимание на неординарного юношу и доверили ему ответственный пост в разработке Fallout. Работая вместе с Тимоти и Леонардом, Джейсон был одним из основных создателей изометрического движка, интерфейса, да и самого каннибальски-радиоактивного окружающего мира. Некоторые артворки также принадлежат безумным фантазиям Андерсона. Заслужив должность технического и художественного директора (а это, дорогие друзья, локальный вариант господа-бога), Джейсон трудился над любимым детищем до самого гранд финала.

Однако желание творить в полной независимости упрятать внутрь никак было нельзя, и в итоге сдружившееся трио (между прочим, прозвище Troika друзья получили с легкой руки большого Interplay-начальника) решает изыскивать иные тропы виртуального успеха.

Задумка создать ролевую игру своей мечты толкает друзей на истинно крестовый поход.

1 апреля 1998 года они основали Troika Games.

Именем Жюля Верна

Мысль создать девелоперский коллектив в День Дурака показалась весьма забавной. Как признается позже Тим Кейн "В этой идее было что-то... очень правильное". На наше счастье сей сомнительной ценности праздник никоим образом не отразился на дальнейших игровых продуктах. Партнеры были мало в чем схожи, но эта их разность, по словам все того же Тима Кейна, одарила коллектив небывалым количеством идей.

Поначалу в Troika Games вызревал замысел более-менее обычной RPG, со стандартным средневековым сеттингом, бородатыми волшебниками и прочими не слишком свежими штампами. На таком варианте настаивал Кейн. Однако Леонард Боярски был скорее готов скушать собственные запонки, нежели сотворить обыденный продукт.

Уже тогда ему грезилось нечто разительно оригинальное, в лучших традициях Жюля Верна, дабы еще не рожденная игра звучала тем романтизмом и необычностью, кои красной нитью пересекают все творчество писателя. И вот в голову Джейсона Андерсона приходит без сомнения блистательное решение: объединить два радикально полярных мира - Магию и Технологию, дав жизнь проекту, прогремевшему над нашими бедными головами как Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura.

Литры кофе и бессонных ночей породили дизайн-документ за считанные недели (данное обстоятельство можно смело назвать своеобразным рекордом), и вскорости Troika Games заключает контракт с Sierra Entertainment.

Джейсон Андерсон не любит: свои фотографии, давать интервью, размещать о себе информацию в интернете

Фотография Тима Кейна (вернее Тимов Кейнов) времен разработки Fallout. Вот так ошибешься в паре букв и вместо We Are Team ("мы - команда"), получится We Are Tim ("мы - Тим")

Какой из этих фильмов разработчики Fallout оценили по достоинству?
а) "Ночь живых трупов 4: крысотвари возвращаются"
б) "Секс в большом городе"
в) "Безумный Макс 2"

Содержимое карманов среднестатистического RPG-бомжа

Борьба с поганками обретает революционный масштаб...

Двигателем всего творческого процесса явилась довольно причудливая схема организации труда, которую маэстро Тимоти охарактеризовал как "позволение носить разные шляпы" ("to let people wear different hats), а именно, не скрываясь, предлагать разительно отличающиеся друг от друга концепты, артворки и сценарные наметки, дабы затем смешать их все в одну крепчайшую game-идею. Как обнаружилось в дальнейшем, подобный подход не породил синдром "лебедя-рака-и-щуки", а лишь сплотил коллектив.

Идеи приходили и уходили, воплощались и отвергались. В частности, реализовать полноценное противостояние технологии и магии (антагонизм индустриальной революции и матушки-природы, как было изначально задумано), увы, не удалось. Сроки выхода Arcanum переносились, издатель Sierra торопил коллектив и, в конечном счете, выпущенный в августе 2001 года продукт получился несколько недозрелым. Полный комплект багов и, мягко говоря, устаревшая графика: даже древний Fallout смотрелся краше первенца Troika. Тем не менее, назвать Arcanum провальным или середнячком было никак нельзя. Это была полнокровная RPG-махина, с гигантским миром и детальной системой развития персонажа, продавшаяся в количестве 234 тыс. копий и собравшая $8.8 млн.

После завершения работ над Arcanum последовал ряд так называемых фальстарт-проектов, коим, увы, было суждено пропасть в безвестности: по различным, зачастую банально-денежным причинам целая плеяда замыслов так и не выплыла на поверхность (в их числе - и сиквел Arcanum). Стартовать создание нового шедевра упорно не получалось и в Сети уже началось навешивание одного из самых неприятных ярлыков - "разработчики-одного-хита". Подобные толки оказались беспочвенными. Компания решила начать разработку не одного, а сразу двух проектов.

Одновременно меняется и кадровая позиции Troika Games. Коллектив широко распахивает двери, с готовностью принимая свежее пополнение.

Old-school...

После смелых экспериментов на ниве паропанка девелоперы решают переключиться на более традиционные темы: родился план создания RPG старой школы.

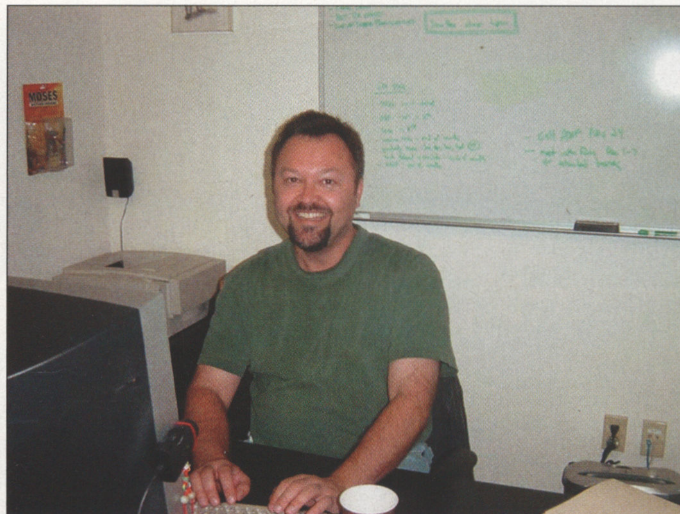
Итак, разбудим в памяти осень 2001 года. "Арканум" пылится на прилавках, Troika Games творит привлекательный графический движок (а вернее - радикально перерабатывает старый Arcanum-engine), позволяющий создавать полноценных 3D-персонажей и очаровательные пререндеренные задники. Движок смотрится отменно, и коллектив начинает задумываться о создании прототипа фэнтези-вселенной с волосатоногими полуросликами и волшебными колечками. Но как часто бывает в игроиндустрии, из планов ничего не выросло: лицензия уплыла в другие руки. Troika Games прячет новый движок в котомку и с упоением играет в Counter-Strike.

Потом к коллективу подкатил некий издатель (вместе с другим девелоперским коллективом) и предложил лицензию на некий мир, и даже доверил под реализацию этого проекта движок (разработанный тем самым другим девелоперским коллективом). Проект предусматривал создание action-RPG с видом от первого лица. Ты спросишь, читатель, а какое это отношение имеет к Temple of Elemental Evil? Абсолютно никакого. Терпение.

Нечто на заднем плане вовсе не дирижабль Братва Стали. Хотя, да, похоже очень

Либо это Beholders, либо марсиане. Либо в том трактире нам подали несвежее пиво

Тим готовится отужинать нерадивым сотрудником



Тим отужинал нерадивым сотрудником

А затем... А затем объявилась Infogrames.

Боссы Infogrames видели Arcanum. Боссам Infogrames понравился Arcanum. И у боссов Infogrames была лицензия на 3rd Edition D&D. И боссы Inforgames очень хотели, чтобы Troika приняла их предложение, благо у боссов были деньги на его реализацию.

Парни из Troika Games пришли в восторг. Отцы-основатели были счастливы - они уже давно и заветно мечтали создать игру по D&D системе.

Однако, в процессе обсуждения с издателем будущего проекта "Тройку" ждало целых три сюрприза.

Первый сюрприз обозначил срок родов: Inforgames желала, чтобы карапуз созрел за 18 месяцев. Сроки, мягко говоря, жесткие, особенно если вспомнить, что на разработку полноценной RPG обычно уходит по меньшей мере два года. Впрочем, готовый движок и великолепное знание 3rd Edition D&D делают свое дело.

Второй сюрприз - место действия. Заказчик желал возродить дух классических RPG и использовать при этом сеттинг Greyhawk (а не привычные Forgotten Realms или Planescape). Troika не возражала, по словам Тима Кейна, они в какой-то мере были традиционалистами. А затем боссы Inforgames, лучезарно улыбнувшись, произнесли волшебную фразу. "Ребята, - сказали боссы, - мы обладаем правами на все классические модули. Выбирайте, какие хотите". Ответ последовал мгновенно: The Temple of Elemental Evil.

Как считал коллектив, модуль был самым оптимальным вариантом: в нем можно было начинать персонажем первого уровня, а прокачаться до десятого. Имелись небольшие подземелья (самое то для демо-версии) и крупные развесистые лабиринты. Щедрая фауна монстров (включая демонов) и многочисленные NPC с различными характерами и мировоззрениями.

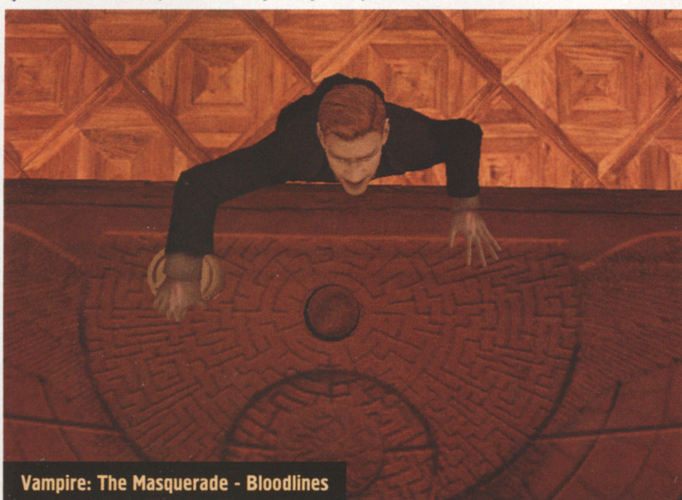
Ну а третьим сюрпризом стала пошаговая система боя. Тиму Кейну данный выбор особенно пришелся по душе, хотя он и понимал, что большинство современных RPG отказались от такого режима в пользу реального времени.

Работа спорилась, и в 2003 году последовал релиз, который не принес слишком много радости. Наследственное проклятие Arcanum дало о себе знать. Нет, графически проект впечатлял, но в ToEE опять оказалось слишком много багов. Полуторагодовой срок разработки аукнулся не хуже тяжелой киянки. Любители ролевого жанра жаловались на невозможность нормальной игры без предварительной установки патча. Рейтинги, выведенные радушными СМИ, если и не были совсем уничижительными, то до сверкающих высот BG I-II и Planescape дотянуться так и не смогли. В итоге обладавший раскрученной лицензией ToEE разошелся меньшим чем Arcanum тиражом (128 тыс. коробок) и принес $5.2 млн.

...и кровососы

Помимо The Temple of Elemental Evil в разработке находится и Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Коллектив явно идет на риск: предыдущая компьютерная реализация мира White Wolf особого фурора не произвела. Данное обстоятельство ничуть не смущает Леонарда Боярски. Заявляя о Vampire как о мощнейшей смеси action-RPG, он, тем не менее, собирается скрупулезно воссоздать Мир Тьмы. Движок от грядущего "хита-по-умолчанию" Half-Life 2, казалось, только укрепляет веру в абсолютный успех. Многоразовые визиты на E3 и восторги журналистов подогревают интерес и прокачивают слюнные железы публики. Леонард дает многочисленные

Эх, Себастьян, зря ты всю эту кашу заварил



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Действительно зря

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

В редкие моменты досуга сотрудники Troika с упоением изучали подводную жизнь

Чозен ван? Кто есть Чозен Ван? Вы, наверное, есть ошибиться. Не понимаю, о чем вы...

Безымянная постапокалипсическая RPG, которая теперь никогда не выйдет. Робот, кстати, похож на собачку Эликс Вэйнс

интервью, рассказывая, как сильно он любит классические фильмы ужасов в целом и вампиров по отдельности. "Вампиры" готовы, их выпускают... одновременно с братом-по-движку Half-Life 2. Столь могучее издательское решение умножается на довольно прохладную встречу в прессе. Находятся и такие, кто называет Vampire позором, выставляя игре отнюдь не королевские оценки. Перманентное клеймо "Troika=баги" вновь вволю поиграло нервишками пользователей (самый памятный crush-сюрприз "Профессор Йохансен и лодка" надолго запомнится RPG-обожателям). В итоге отличная ролевая игра, воплощение оригинального мира, с сильнейшим сюжетом продается в количестве всего лишь 72 тыс., что в пересчете на деньги составляет $3.4 млн.

Тайное оружие

Незадолго до развала Troika Games Леонард Боярски поведал окружающему социуму о секретном проекте, до поры именуемом как Troika's post-apocalyptic game.

По словам Боярски, проект находился на ранней стадии создания. После многочисленных мозговых штурмов коллектив определился с основной концепцией. В Troika Games планировалось вывести проект на финишную прямую к 2007 году. Движок писался с чистого листа, благо Боярски грезил о мощном 3D-engine с реалистичными тенями, высокополигональными моделями и голливудскими (в хорошем смысле) спецэффектами. Неизбежное сравнение с воскресшим Fallout 3, разрабатываемом Bethesda, Боярски ничуть не раздражало. Наоборот, он не скрывал общую схожесть Troika's post-apocalyptic game с великой RPG-серией. Стиль, окружающая действительность, цинично-вдохновляющий настрой и духовное наследие Fallout должно было найти свое воплощение в детище Troika. Проработка персонажей, невиданная доселе схема создания протагониста и система боя, заимствующая одновременно у Temple of Elemental Evil и Arcanum, входили в собирающийся зацвести букет достоинств разработки по умолчанию. Было создано две демоверсии, одна - на собственном движке, вторая - на движке Half-Life 2. Наступало время поиска издателя, но...

Последнее письмо

В жизни не больше справедливости, нежели в жемчужине - витамина С. Скромные продажи не устраивают больших боссов, творчество, не приносящее прибыли, на нашем свете долго не задерживается. Вскоре после релиза Vampire Troika Games официально известила мир о закрытии. А Леонард Боярски выпустил на просторы Сети последнее письмо.

Как многие из вас, возможно, слышали, Troika распустила по домам всех сотрудников и накрепко закрыла двери: мы так и не смогли обеспечить компанию фондами для будущих проектов.

Окончательное решение еще не принято - поменяет ли Troika Games свой состав или просто-напросто прекратит бренное существование.

Мы хотим искренне поблагодарить всех наших поклонников, которые поддерживали коллектив все семь лет. Для нас это значит очень и очень многое: мы видели энтузиастов, чья любовь к нашим играм подвигла их взяться за создание фэн-сайтов и неотступно следить за каждым следующим шагом Troika. Но особенно мы благодарны нашим сотрудникам за то удовольствие, которое доставил совместный труд с отчаянно преданными своему делу работягами и талантливыми мечтателями от игровой индустрии. Мы искренне ценим все то, что эти люди сделали для Troika.

Спасибо за все.

Тим, Леонард и Джейсон

Впрочем, слухами полнится не только земля, но всемирная паутина. На ее вольных просторах с реактивным шушуканьем проносятся различные сплетни. Дескать, у Troika Games может появиться богатый издатель, укрытые от ушей посторонних переговоры уже ведутся и таинственный проект получит право на перерождение и...

Но мы не будем загадывать. Мы помолчим. И в великом почтении склоним голову перед Troika Games - коллективом талантливым, неординарным и в какой-то мере бессмертным.

А пока...

My mind left. My body follows.

Bros.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

А флэш-драйвы снова уменьшились

i-Disk Aqua - очередное достижение компании Pretec на ниве производства компактных флэш-накопителей. От предшественников (в частности i-Disk Tiny Luxury) Aqua отличается не только более грамотным дизайном, но и отсутствием программного обеспечения в комплекте поставки. В самое ближайшее время в продажу поступят флэшки на 128 Мб и 1 Гб.

Впрочем, i-Disk Aqua - не единственная новинка компании. Не меньший интерес представляют карточки памяти Pretec 133X Secure Digital. Последние активно используют 16-битную архитектуру и двухканальный (Dual Channel) контроллер. Отсюда и весьма серьезная скорость передачи данных - 20 Мб/сек. Массовое производство карточки начнется во втором квартале текущего года. Разработчики рекомендуют использовать Secure Digital в цифровых камерах и наладонных устройствах любых типов. Уже сейчас специалисты Pretec говорят о том, что SD станет одним из самых надежных накопителей. Карточка призвана выдерживать воздействие воды, вибрации, трамваев и психологического давления, а также обеспечивать защиту информации при внезапном прерывании энергоснабжения обслуживаемого устройства. - *Bros.*

LCD-панелей станет еще больше

Компания Samsung инвестирует более $2 млрд. в строительство завода по производству LCD-панелей. Основным направлением деятельности нового предприятия станет выпуск TFT LCD панелей седьмого поколения. Согласно планам компании, завод начнет выпускать продукцию уже в первой половине 2006 года, начальная производственная мощность составит 45000 подложек формата 1870x2200 мм (используются для изготовления 32-, 40-, и 46-дюймовых панелей, позиционируемых в качестве "нового стандарта" Samsung) в месяц. - *Bros.*

Налетай, теперь наверняка подешевеет!

EM64T на службе владельцев Celeron

Я ну очень хороший!

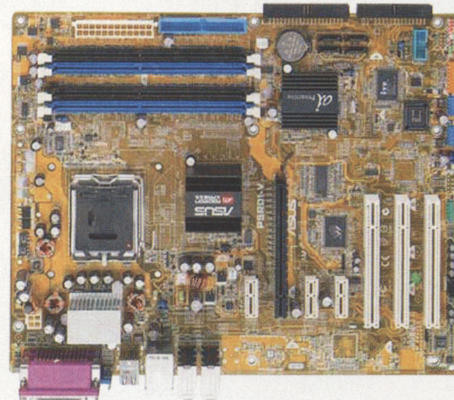
Уже во втором квартале текущего года ряды процессоров Intel Celeron будут усилены 64-разрядными чипами серии 3xx, поддерживающими Extended Memory 64 Technology (EM64T). Ожидается, что ассортимент процессоров с 64-разрядной адресацией памяти будет включать следующие модели: 326 (2,53 ГГц), 331 (2,66 ГГц), 336 (2,8 ГГц), 341 (2,93 ГГц), 346 (3,06 ГГц) и 351 (3,2 ГГц). - *Bros.*

Портативный веб-сервер от Expert Electronic

Компания Expert Electronic анонсировала созданный на базе VIA C3 1 ГГц (чипсет - VIA VT8601A + VT8231) портативный веб-сервер. Система способна одновременно выполнять функции веб-сервера и интернет-шлюза (файрвол, DDNS, NAT). Разработчики заявляют о настоящей плаг-энд-плейности своего детища, которое развертывается на местности за считанные минуты и не требует для эксплуатации навыков в области организации веб-хостинга.

Чудо от Expert Electronic имеет единственный слот SO-DIMM, в который может быть установлен 256 Мб (база) или 512 Мб (максимум) модуль памяти, и возможность использования флэш-накопителя (128 Мб идет в комплекте, максимальный объем - 1 Гб). Система поддерживает RAID уровней 0 и 1 и имеет следующие внешние интерфейсы: параллельный и последовательные порты, 2xEthernet, SVGA (встроенная графическая подсистема вывозит картинку до 1600x1200x32 бит) и, разумеется, клавиатуру, мышь, микрофон и наушники. - *Bros.*

Эмбрион Radeon Xpress 200P разродился ASUS P5RD1-V



Еще не анонсированный чипсет ATI Radeon Xpress 200P (вариант для Intel) сумел выступить плацдармом для материнской платы ASUS P5RD1-V. Таким образом компания ASUS в очередной раз доказала, что право первой ночи со всеми новейшими чипсетами принадлежит только ей. ASUS P5RD1-V поддерживает процессоры Intel Pentium 4 и Celeron D Socket 775 с FSB 800 и 533 МГц, память DDR400, до четырех накопителей SATA и двух - PATA. Плата имеет четыре порта USB 2.0, восьмиканальное аудио и Gigabit Ethernet.

ATI RADEON XPRESS 200P

Интересно, что ATI Radeon Xpress 200P, возможно, не является окончательным названием для разработанного под нужды Intel чипсета. Дело в том, что под аналогичным буквенно-циферным обозначением уже живет и процветает чипсет для компании AMD, имеющий помимо прочего весьма схожие с интеловским тезкой характеристики: поддержка PCI-Express x16, интегрированное видео на базе X300, южный мост ULI M1573, поддерживающий по три порта PCI-Express x1 и классических PCI. - *Bros.*

Бен Сайтек и Дженнифер АЭМДИ

Эй, кто работает в отделе светской хроники? Девушка, вы? Собирайтесь, есть просто чумовая тема: отныне самая звездная пара всея силиконовых долин - Saitek и AMD. Силикон? Нет - там все натуральное. Силиконовая долина - это... Да, нет - вы отлично знаете, что это. Не разыгрывайте меня. Ох уж эти юные папарацци в юбках с отчаянным вызовом, то есть вырезом...

Итак, новость недели, задвинувшая рыцеризацию Уилфреда Г. в чарты третьего мира. Компании Saitek и AMD договорились о любви с интересом. Обеим фирмам просто позарез нужна полнейшая совместимость гейм-контроллеров Saitek с процессорами семейства Athlon 64 и всеми игрушками, заточенными под 64-битное окружение Windows.

Все случилось в Бристоле 7 марта нашего с вами, пусть все мы будем богаты, 2005 года. Saitek представила публике свой первый росток на ниве дружбы с AMD - пакет драйверов для всей линии модерновых контроллеров, обеспечивающий их лояльность к AMD64. Отныне все дрова будут направляться на операционный стол к хирургам трехбуквенного мейджора. А как же иначе? Ведь девиз Saitek: "Будь готов к старту Microsoft XP 64!".

Сегодня могучая архитектура AMD64 позволяет игроделам значительно прокачивать извилины AI и вообще до неприличия конкретно сокращать пределы невозможного. Реалистичная 3D-графика уровня интерактивных муви, высочайший уровень детализации окружения - это лишь вершина айсберга. Недаром значимость скачка с 32- до 64-битных процессоров иногда сравнивают с переходом от DOS к Windows. Кто же хочет отстать от колесницы прогресса? Только не Saitek: Эдриан Бэдгуд (Adrian Beddgood, директор по маркетингу) прямо заявляет, что контроллеры фирмы будут взаимодействовать с играми настолько хорошо, что это иначе как двухсотпроцентной совместимостью и не обзовешь!

Не осталось в долгу и руководство AMD. Тамошний маркетинговый босс Дэрил Сартэйн (Daryl Sartain), еще раз подчеркнув всю важность AMD Athlon 64 и AMD Athlon 64 FX процессоров для каждого экстремального геймера, отметил, что лишь взаимодействие "камнетесов" с "контроллерщиками" способно подарить игрокам шанс на абсолютный доступ ко всем прелестям платформ класса AMD64. - *Bros.*

Пятьсот метров счастья

NVIDIA - это же целых 512 Mb Ultra Card!

Курсы тренировки памяти - это вещь! Если не верите - спросите у NVIDIA. Компания раскачала оперативку своей GeForce 6800 Ultra Card до целых 512 мегаметров чистейшего DDR3 RAM (+SLI-технология, которая, как всем хорошо известно, в теории может дать 100% прирост производительности видеосистемы). Не забыт NVIDIA и бюджетный сектор: в сегменте "low-cost" выпущена матерая AGP-версия GeForce 6200 GPU. Обе карточки появятся в продаже не позднее апреля. Цены на новье пока что не разглашаются - их установят производственные партнеры компании. - *Bros.*

Электронно-вычислительная МАШИНА

Ударить IT по дорожной скуке решила компания Intel. На CeBit компания представила новое решение на базе процессора Pentium M, устанавливаемого в автомобиль MINI Cooper Convertible. ПК взял на себя выполнение комплекса функций, за которые ранее отвечали отдельные устройства. К услугам пассажиров на заднем сиденье - видеотека и компьютерные игры. Водитель получил возможность поразвлекаться с навигационной системой и прослушивать эмпэшки, а у его соседа появился доступ к электронной почте. Управление компьютером упрощено до непринужденности - через сенсорный экран либо голосовые команды. И главное: где бы вы ни были, Родина всегда даст о себе знать - беспроводная сеть синхронизирует данные с домашним ПК. - *Bros.*

А вот и приборная доска самого продвинутого в IT автомалыша

Рождественский GBA

Game Boy Advance SP. Наконец-то можно заняться делом

Не успело двухэкранное чудо DS сказать "мама - Нинтенда", как трудоголическая японская корпорация решила разродиться новым вариантом Game Boy Advance SP. Когда в точности, японцы не признаются. Но аналитики American Technology Research утверждают, что крайний срок выхода наладонной консоли - рождественские каникулы.

Как могла уважаемая корпорация дойти до такой жизни, чтобы решиться выпустить очередной GBA менее, чем через год после релиза "Dual Screen"? Оказывается, все проще пареной репы. Консоли Nintendo - не конкуренты друг другу, поскольку у каждой из них собственная аудитория. Для GBA это прежде всего дети, для Nintendo DS - поколения постарше.

Кроме того, выход новой версии Game Boy Advance, которая, конечно, сможет использовать и заточенные под предшественника игрушки, должен послужить толчком к развитию рынка GBA-софта. Больше всех выиграют такие разработчики, как THQ и Activision, успевшие уже заскучать на "портативном" рынке.

Пока неизвестно, насколько серьезно "рождественский" Game Boy Advance SP будет отличаться от уже существующего. Версии самые различные: от чисто косметической доработки до заточки гаджета под стандарты современных приставок. Последнее представляется маловероятным, поскольку скачок GBA - GBA SP хоть и привел в свое время к появлению цветного экрана и перезаряжаемой батареи, но никак не отразился на характеристиках системных процессоров. Что известно точно, очередной GBA стартанет с тех же $99, что и его предшественник. - ***Bros.***

Контора пишет

Разработчики "железа" продолжают разворот лицом к владельцам мобильных ПК. Еще недавно "апгрейд" лэптопа ассоциировался исключительно с покупкой новой машины. Однако с недавних пор улучшение боевых характеристик ноутбука значительно упростилось: рынок буквально наводнен всевозможными и столь необходимыми в компьютерном хозяйстве внешними устройствами (рекордерами, дисководами и пр.).

На фронте борьбы за качественную запись DVD отличилась Iomega, выпустившая в свободное плаванье Super DVD Writer 16x16 Dual-Format - рекордер с внешним источником питания и поддержкой интерфейса USB 2.0, словно созданный для владельцев ноутбуков. Новая Iomega пишет обычные DVD на скорости 16x, а двухслойные болванки DVD-DL - с резвостью 4x. Привод комплектуется внешним блоком питания, USB-кабелем, диском с профильным программным обеспечением и ценником в $170. - ***Bros.***

Товарищ Зухель, в вашу сеть не пролетит незамеченной и муха!

Лучшее средство от дураков и дорог - это хорошая связь. А конкретнее - межсетевые экраны и беспроводные решения. По крайне мере, так думают в компании ZyXEL. Российской публике предлагаются три модели межсетевых экранов: ZyWALL 2 EE, ZyWALL 5 EE (межсетевой экран, имеющий демилитаризованную зону) и ZyWALL 35 EE (межсетевой экран с демилитаризованной зоной и двумя WAN-интерфейсами). Все модели гарантируют высокий уровень защиты данных (сертификаты ICSA Labs как никак), оборудованы технологией приоритезации трафика приложений IP-телефонии и поддержкой протокола SIP, позволяющего снизить издержки, связанные с использованием услуг все той же IP-телефонии. Все эти достоинства позволяют считать экранно-сетевые новинки от ZyXEL превосходным средством воплощения корпоративных сетей, объединяющих обособленные подразделения компаний (передача по защищенным каналам связи, как data-данных, так и IP-переговоров). Рекомендованная цена экранов в нашем отечестве - $246, $440 и $798 соответственно.

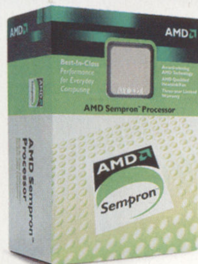
Что касается беспроводных решений, то в этом сегменте Zyxel представлены маршрутизаторы G-4100 и беспроводные точки доступа G-3000 EE. Первые служат для быстрого развертывания широкополосного доступа в Сеть ("хот-спот из коробки"), вторые - для интернетизации корпоративных и операторских коммуникаций. - ***Bros.***

Встану стеной

НОВИНКИ

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Процессор AMD Sempron 2600+ Socket 754 (Box)



Ядро: Palermo
Техпроцесс: 0,09 мкм
Тактовая частота: 1600 МГц
Кэш L1: 64 Кб (инструкции) + 64 Кб (данные)
Кэш L2: 128 Кб
Цена: $84
Сайт: *www.amd.com*

Похоже, что для процессоров Celeron D наступают тяжелые времена: они вполне достойно могли противостоять Sempron Socket A, но новые версии бюджетных процессоров AMD для Socket 754 (2600+ - 3100+) уже не оставляют шансов аналогам от Intel в игровых приложениях при меньшей стоимости основанной на них системы.

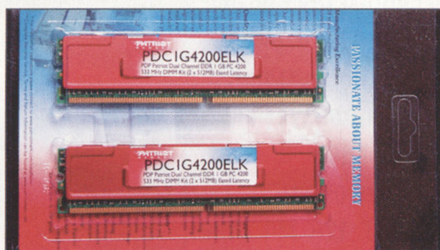
Оверклокеры также будут довольны: по имеющимся отзывам, новые Sempron Socket 754 на ядре Palermo часто разгоняются до частоты 2500 МГц, при которой в игровых приложениях с ними могут соперничать лишь старшие модели Pentium 4, стоящие в разы дороже и куда сильнее греющиеся.

Процессор Intel Pentium 4 630 (3 ГГц) LGA775

Ядро: Prescott 2M (Irwindale)
Техпроцесс: 0,09 мкм
Тактовая частота: 3000 МГц
Кэш L1: 8 Кб
Кэш L2: 2048 Кб
Цена: $224 (в партиях от 1000 шт.)
Сайт: *www.intel.com*

К моменту выхода этого номера недавно анонсированные процессоры 600-й серии, скорее всего, появятся в продаже в России. Не может не радовать поддержка 64-битности - Enhanced Memory 64 Technology (EM64T), технология энергосбережения Enhanced Intel SpeedStep (EISS) и функция XD bit, призванная защитить компьютер от некоторых типов вирусов при использовании Windows XP SP2. Однако, несмотря на многочисленные нововведения в архитектуре, включая удвоение кэша L2, в большинстве игровых приложений скорость либо осталась прежней, либо поднялась незначительно в сравнении с равночастотными процессорами серии 5xx, тогда как цена и тепловыделение выросли куда более заметно.

Модули памяти Patriot PDC1G4200ELK DIMM DDR533 (PC4200) 2x512Mb (Box)



Количество микросхем: 16 (на каждой планке)
Объем памяти: 1024 Мб (2x512 Мб)
Тип памяти: DIMM DDR533 PC4200
Дополнительно: 2х-сторонняя, 2х-канальная
Цена: $245
Сайт: *www.pdpsys.com*

Модули памяти Patriot появилась на российском рынке только в прошлом году, успев за короткий срок завоевать популярность среди любителей разгона своей скоростью и относительно невысокой среди аналогов от других изготовителей ценой.

Данные модули относятся к линейке EL (Erased Latency). Они не могут похвастаться малым временем доступа, но способны успешно работать на высоких тактовых частотах с увеличенной латентностью.

Корпус Chieftec DX-01

Габариты: 540x475x205 мм
Вес: 16 кг
Заглушек для карт расширения: 7
Формат материнских плат: mATX, ATX
Мест под дополнительные вентиляторы: 4-6
Блок питания: Chieftec, 360 или 420 Вт
Фронтальные выходы: 2xUSB 2.0, 1xFireWire
Цена: от $90
Сайт: *www.chieftec.de*

Если вам нравится корпуса Thermaltake Xaser, но нет желания переплачивать сотню баксов за систему контроля скорости вентиляторов (функции которой можно реализовать бесплатными программными средствами) и разукрашенную переднюю панель, - корпуса Chieftec (на базе которых, собственно, и делаются "Ксязеры") будут оптимальным выбором.

К новинкам их отнести сложно: корпуса этой линейки уже не первый год находятся на рынке. Но для такой достаточно консервативной области (требования по удобству сборки, акустическому комфорту и хорошему охлаждению известны давно и столь же долго реализуются в хороших корпусах) вполне подходит принцип "классика не стареет".

Блок питания HIPER HPU-4S480 (ATX2.2) Retail

Мощность: 480 Вт (пиковая - 530 Вт)
Габариты: 150x140x85 мм
Вес: 3,05 кг
Регулировка скорости вентиляторов БП: авто, ручная
Разъем ATX: 24-контактный (ATX 2.2)
Комплектация: пластиковый бокс, переходник 24➤20 контактов, корпусной вентилятор 120x25 мм, 2 "круглых" IDE -кабеля
Цена: $85
Сайт: *www.hipergroup.com*

Многие матплаты на новых чипсетах имеют 24-контактный основной разъем питания (спецификация ATX 2.2). В принципе, они совместимы и со старыми БП, имеющими 20-контактный разъем (ATX 2.03), при условии подключения дополнительного питания. Но при выборе БП для новой системы или с расчетом на будущий апгрейд, лучше обратить внимание на устройства, изначально поддерживающие новый стандарт и при этом совместимые с ATX 2.03. Модели линейки Type-R отличаются как высоким качеством исполнения, так и богатым комплектом поставки, что делает их достаточно привлекательным выбором.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЛИКБЕЗ

Видеокарты

Для того чтобы правильно выбрать видеокарту под свои потребности (и возможности), стоит знать хотя бы азы о принципах их функционирования и характеристиках, актуальных на момент покупки. Поверьте мне, дорогие читатели: я плачу горючими слезами, когда получаю письма типа "у меня тормозят игры на мощном компьютере Pentium 4 3200, 512 Мб DDR, 128 Мб GeForce FX 5200". Впрочем, подобный выбор видеокарт со стороны не следящих за новостями компьютерного рынка людей вполне понятен. Действительно, если брать видеокарту по прайс-листу, ориентируясь только на указанные в нем параметры (производитель карты, используемый в ней графический чип, объем памяти и иногда - ширина шины памяти), то выбор выглядит вполне очевидным: зачем покупать, к примеру, Radeon 9600XT 128 Мб (128 бит), если GeForce FX 5200 256 Мб (128 бит) стоит вдвое дешевле? Ведь по житейской логике (памяти вдвое больше, и та и другая - 128 бит) второй вариант выглядит на порядок привлекательнее. И зачастую несчастный покупатель осознает свою ошибку лишь наблюдая на уже купленном железе слайд-шоу в первой же запущенной на высоких настройках игре (зачастую при этом совершенно незаслуженно обвиняя в тормозах "проклятого Билла Гейтса с его глючной виндой", а не свою неграмотность при выборе комплектующих).

Часть первая, теоретическая

Чтобы не оказаться после покупки новой видеокарты у разбитого корыта, рассмотрим основные параметры видеокарт, определяющие их быстродействие.

В первую очередь это:

- количество конвейеров рендеринга и текстурных блоков;
- ширина шины памяти;
- тактовые частоты графического процессора и памяти;
- поддерживаемые графическим процессором технологии.

Теперь подробнее о каждом пункте.

Количество конвейеров рендеринга, текстурных блоков и вершинных процессоров

Производительность современных видеокарт напрямую зависит от этого параметра. Для карт прошлого поколения (GeForce FX, Radeon 9xxx) характерно следующее разделение: топовые карты - 8 конвейеров, средние - 4, младшие - 2. На картах последнего поколения эти значения удвоились. Чем больше конвейеров, тем выше "чистая" скорость видеокарты за счет обработки большего количества информации за тот же период времени. Количество текстурных блоков для карт последних поколений, как правило, совпадает с числом конвейеров (по одному "текстурнику" на конвейер). Более ранние карты, вплоть до GeForce 4 Ti и Radeon 8500 включительно, имели по 2 текстурных блока на конвейер, но эта схема в большинстве случаев менее эффективна, чем используемая ныне. Стоит отметить достаточно оригинальную систему переназначения конвейеров в GeForce FX: в зависимости от приложения, использовалась либо схема с одним текстурным блоком на каждый конвейер, либо по два текстурных блока на половинное количество конвейеров. Впрочем, эта схема не прижилась, и GeForce 6 имеет только схему с одним "текстурником" на конвейер.

Ширина шины памяти

От этого параметра зависит скорость обмена информацией между системой и графическим процессором. В последних двух поколениях видеокарт наиболее характерна шина шириной 256 бит для старших моделей видеокарт, 128 бит - для средних и младших, 64 бита - для урезанных младших (а иногда и средних) моделей.

Карточки с шиной памяти 64 бита - это абсолютно бессмысленная трата денег, в случае если "железка" приобретается с расчетом на игры. "Бутылочное горлышко" столь узкой шины не дает эффективно использовать и без того весьма скромные возможности бюджетных карт в 3D. Про технологии улучшения изображения можно сразу забыть: даже с обычным режимом работы 64-битной шины не хватает для обмена информацией с системой, а при активизации сглаживания и/или анизотропной фильтрации, при которых нагрузка на шину памяти сильно возрастает, скорость моментально падает ниже плинтуса.

128-битная шина памяти уже вполне достаточна как для работы в средних разрешениях с использованием анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания невысокого уровня. Не хватает такой шины памяти лишь при активизации высоких значений AA и AF (особенно при разрешении экрана 1280x1024 точки и выше). Модели верхнего сегмента среднего уровня последнего поколения (X700XT, GF6600GT), использующие 128-битную шину при 8 конвейерах, не имеют столь явного "затыка" производительности, подобно, например, 128-битному варианту R9800SE, как по причине более экономной в плане передачи данных архитектуры, так и благодаря более высокой частоте памяти, что также увеличивает скорость обмена данными.

Тактовые частоты графического процессора и памяти

Тут, полагаю, особых разъяснений проводить не надо: производительность видеокарты тем выше, чем выше тактовая частота (исключением являются 64-битные "обрезки": при увеличении тактовой частоты их производительность почти не меняется).

Стоит отметить, что при разгоне старших современных видеокарт наибольшее значение имеет скорость графического чипа, тогда как увеличение частот памяти почти не сказывается на производительности (пропускной способности 256-битной шины хватает практически всегда, кроме разве что совсем уж экстремальных условий с максимальным разрешением экрана и уровнем AA и AF). Для карт среднего и нижнего уровня повышение частоты работы памяти, как правило, оказывает более ощутимый эффект.

Поддерживаемые графическим процессором технологии

В первую очередь под этим подразумевается версия DirectX, поддерживаемая на аппаратном уровне. Так, владельцы видеокарт GeForce 4MX, по "чистой скорости" примерно равных GeForce FX 5200, оказались сильно разочарованными при попытке запустить Prince of Persia: The Sands of Time. Объяснение простое: эта игра в обязательном порядке требует аппаратной поддержки восьмой версии DirectX, тогда как GF 4MX поддерживали на таком уровне лишь версию 7.1.

Помимо указанных параметров есть еще целый ряд факторов, влияющих на скорость видеокарт. Вот некоторые из них:

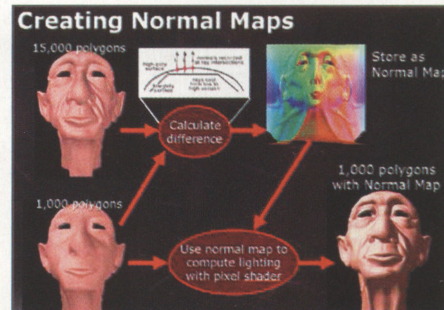
- поддержка различных технологий оптимизации расчетов графики (таких, как, например, Ultra Shadow 2 у NVIDIA для ускоренного просчета теней или технология сжатия нормалей 3Dc у ускорителей компании ATI, экономящая пропускную способность памяти);
- оптимизация приложений под использование таких технологий (характерными примерами являются DOOM 3, поддерживающий Ultra Shadow 2, который быстрее бегает на картах NVIDIA, и HL2 с поддержкой 3Dc, заметно шустрее работающий с продукцией от ATI);
- общая архитектура видеопроцессора и отдельных его блоков (так, именно неудачная реализация работы с Shader Model 2.0 фактически похоронила серию GeForce FX, хотя по всем остальным параметрам эти карточки были вполне достойны и в приложениях без применения шейдеров второго поколения, как правило, выигрывали у конкурентов из стана ATI);
- общая производительность системы (даже самая мощная видеокарта не сможет раскрыть весь свой потенциал со слабым процессором).

Не стареют душой ветераны...

При покупке видеокарты сегмента low-end не торопитесь брать последние новинки: они оправдывают себя далеко не всегда. Да, новые карты этого сегмента у NVIDIA поддерживают более современные графические технологии, но их "чистая" производительность в играх, мягко говоря, сильно не дотягивает до показателей старых карт, бывших в свое время лидерами. Пользоваться этими технологиями в реальных играх все равно практически нереально из-за падения и без того невысокой скорости. А стоят сегодня старые добрые GeForce 4 Ti или Radeon 8500 зачастую даже дешевле.

С карточками нижнего ценового сегмента от ATI все еще забавнее. У всех младших карт (до Radeon 9250 включительно) прямым прародителем является Radeon 8500. Самая сильная из самых дешевых видеокарт ATI, Radeon 9100 (да-да, именно она, несмотря на не самую большую цифру в названии), представляет собой переименованный Radeon 8500LE (частоты которого занижены до 250/500 МГц против 275/550 МГц у обычного 8500). А такие карты, как Radeon 9000, 9200, 9250 урезаны по архитектуре относительно своего заслуженного предка и значительно уступают ему в скорости. Причем уровень поддерживаемых этими картами графических технологий остался неизменным в сравнении с прародителем: DirectX 8.1 и шейдеры первой версии.

GeForce 4 Ti 4200



Технология 3Dc в действии

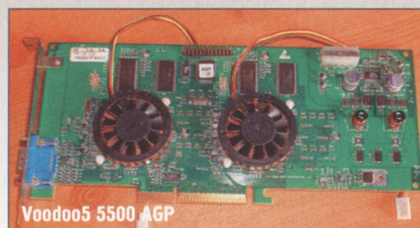
Карты новых поколений, разумеется, поддерживают больший набор дополнительных технологий оптимизации производительности (также и более отлаженных в сравнении с аналогичными функциями в более старых картах). Во многом именно это позволяет нынешним "середнячкам" тягаться на равных, а зачастую и ощутимо опережать топовые карты предыдущего поколения.

О тех, кого с нами нет (в этом материале)

В таблицу результатов не вошли видеокарты с шиной памяти менее 128 бит (включая новые GeForce 6200TC), а также старые видеокарты до Radeon 9xxx и GeForce FX.

Первые были исключены по уже упомянутой причине их низкой эффективности в игровых приложениях, вторые - в силу неактуальности на сегодняшний день, поскольку они уже уступают практически любому современному решению (исключения - в первой врезке).

На всякий случай напомним, что 64-битная шина памяти встречается в некоторых модификациях следующих видеокарт: GeForce 5200, 5500, 5600; Radeon 9000, 9200, 9250, 9600. В ряде случаев ширину шины памяти в прайс-листе не указывают, так что имеется риск нарваться на "обрезок", будучи уверенным, что покупается полноценная карта по привлекательной цене. Чаще всего это происходит при покупке карт в oem-исполнении, т.е. без коробки (на которой обычно пишутся все ТТХ девайса), т.к. покупатель не может узнать о карте ничего до тех пор, пока не воткнет покупку в компьютер.



Voodoo5 5500 AGP

Часть вторая, практическая

Теория - это, конечно, очень хорошо. Но на практике перспективность покупки определяется, как имеющимся в компьютере "железом" (в случае апгрейда), так и предлагаемым в магазинах ассортиментом и наличием финансовых ресурсов.

Прежде всего, покупаемая карта должна быть примерно на уровне прочего "железа" (исключение допускается только в случае постепенного

Таблица 1. Основные характеристики современных видеокарт

Видеокарта	Количество конвейеров/ текстурных блоков/ вершинных процессоров	Шина памяти, бит	Тактовые частоты, МГц	Аппаратная поддержка DirectX	Интерфейс
Radeon 9000	4/4/2	128	250/400	8.1	AGP (4x)
Radeon 9000 Pro	4/4/2	128	275/550	8.1	AGP (4x)
Radeon 9100	4/8/2	128	250/500	8.1	AGP (4x)
Radeon 9200	2/4/2	128	250/400	8.1	AGP
Radeon 9250	2/4/2	128	240/400	8.1	AGP
Radeon 9500 (64 Мб)	4/4/4	128	275/540	9.0b	AGP
Radeon 9500 (128 Мб)	4/4/4	256	275/540	9.0b	AGP
Radeon 9500 Pro	8/8/4	128	275/540	9.0b	AGP
Radeon 9550	4/4/2	128	250/400	9.0b	AGP
Radeon 9600	4/4/2	128	325/400	9.0b	AGP
Radeon 9600 Pro	4/4/2	128	400/600	9.0b	AGP
Radeon 9600XT	4/4/2	128	500/600	9.0b	AGP
Radeon 9700 Pro	8/8/4	256	275/540	9.0b	AGP
Radeon 9700 Pro	8/8/4	256	325/620	9.0b	AGP
Radeon 9800 SE	4/4/ или 8/8/	256 или 128	380/680	9.0b	AGP
Radeon 9800	8/8/4	128	325/580	9.0b	AGP
Radeon 9800 Pro	8/8/4	256	380/680	9.0b	AGP
Radeon 9800XT	8/8/4	256	412/730	9.0b	AGP
Radeon X300	4/4/2	128	325/400	9.0b	PCI-E
Radeon X600 Pro	4/4/2	128	400/600	9.0b	PCI-E
Radeon X600XT	4/4/2	128	500/660	9.0b	PCI-E
Radeon X700	8/8/6	128	400/700	9.0b	PCI-E
Radeon X700 Pro	8/8/6	128	425/860	9.0b	PCI-E
Radeon X700XT	8/8/6	128	475/1050	9.0b	PCI-E
Radeon X800 SE	8/8/6	256	425/700	9.0b	AGP, PCI-E
Radeon X800XL	16/16/6	256	400/980	9.0b	PCI-E
Radeon X800 Pro	12/12/6	256	475/900	9.0b	AGP, PCI-E
Radeon X800 XT	16/16/6	256	500/1000	9.0b	AGP, PCI-E
Radeon X800 XT PE	16/16/6	256	520/1100	9.0b	AGP, PCI-E
Radeon X850 Pro	12/12/6	256	520/1120	9.0b	PCI-E
Radeon X850 XT	16/16/6	256	520/1120	9.0b	PCI-E
Radeon X850 XT PE	16/16/6	256	540/1180	9.0b	PCI-E
GeForce FX 5200	2/2/2	128	250/400	9.0b	AGP
GeForce FX 5200 Ultra	2/2/2	128	325/650	9.0b	AGP
GeForce PCX 5300	2/2/2	128	270/500	9.0b	PCI-E
GeForce FX 5500	2/2/2	128	270/400	9.0b	AGP
GeForce FX 5600XT	4/4/2	128	235/400	9.0b	AGP
GeForce FX 5600	4/4/2	128	325/500	9.0b	AGP
GeForce FX 5600 Ultra	4/4/2	128	350/700	9.0b	AGP
GeForce FX 5700LE	4/4/3	128	250/400	9.0b	AGP
GeForce FX 5700	4/4/3	128	425/550	9.0b	AGP
GeForce FX 5700 Ultra	4/4/3	128	475/950	9.0b	AGP
GeForce PCX 5750	4/4/3	128	425/500	9.0b	PCI-E
GeForce FX 5800	8/8/3	128	500/1000	9.0b	AGP
GeForce FX 5900 XT	8/8/3	256	390/700	9.0b	AGP
GeForce FX 5900	8/8/3	256	400/850	9.0b	AGP
GeForce FX 5900 Ultra	8/8/3	256	425/850	9.0b	AGP
GeForce FX 5950 Ultra	8/8/3	256	475/950	9.0b	AGP
GeForce PCX 5950	8/8/3	256	350/550	9.0b	PCI-E
GeForce 6200	4/4/3	128	300/550	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6600	8/8/3	128	300/500	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6600GT	8/8/3	128	500/1000	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6800LE	8/8/4	256	325/700	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6800	12/12/5	256	325/700	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6800GT	16/16/6	256	350/1000	9.0c	AGP, PCI-E
GeForce 6800 Ultra	16/16/6	256	400/1100	9.0c	AGP, PCI-E

Примечание: различные производители зачастую изменяют стандартные тактовые частоты, как в сторону повышения (например, ряд карт от ASUS или MSI), так и в сторону понижения ("бюджетные" производители типа "Даешь Полено" aka Palit Daytona, к которым в серьезных кругах принято относиться как к банальному "нонейму").

апгрейда на более мощную систему: тогда желательно ставить карту классом повыше).

Покупка самых дорогих видеокарт (включая пару ускорителей семейства GeForce 6 в режиме SLI) оправдана лишь при соблюдении трех условий:

- вы - настоящий фанат производительности вообще и игр в частности;
- у вас денег куры не клюют;
- все остальное железо у вас под стать покупаемой карточке.

Примерная конфигурация в этом случае должна быть примерно следующей: топовый процессор "для экстремалов" ценой в килобакс (самый новый Athlon64 FX или Pentium 4 Extreme Edition), RAID-массив жестких дисков (желательно WD Raptor на 10000 об/мин.), не меньше пары гигов быстрой оверклокерской памяти (Corsair, GEIL и т.п.)... Ну и все остальное - не слабее.

Если все же вы не родственник г-на Рокфеллера, и на слабость железа жаловаться грех, то лучший выбор: топовые ускорители на 1-2 ступеньки ниже самой верхней строчки "табеля о рангах" выбранного вами производителя. В случае покупки видеокарты ATI это будет Radeon X800XT или X800XT PE, а при выборе продукции кампании NVIDIA - GeForce 6800GT. Ставить такие карты имеет смысл лишь на системы с процессором выше 3 ГГц (в случае с AMD - с рейтингом более 3000+). Эти карты в полной мере обладают всей функциональностью чуть более производительных, но при этом заметно более дорогих моделей. Полагаю, что получить 90-95 fps вместо ста за сотню-полторы хрустящих зеленых президентов - это выгодный обмен. Тем более что на глаз разница будет абсолютно незаметна.

В случае же установки столь мощной карты на систему с более медленным процессором она не сможет в полной мере раскрыть свой потенциал, т.е. заметную часть немалой стоимости такой видеокарты вы банально выбросите на ветер.

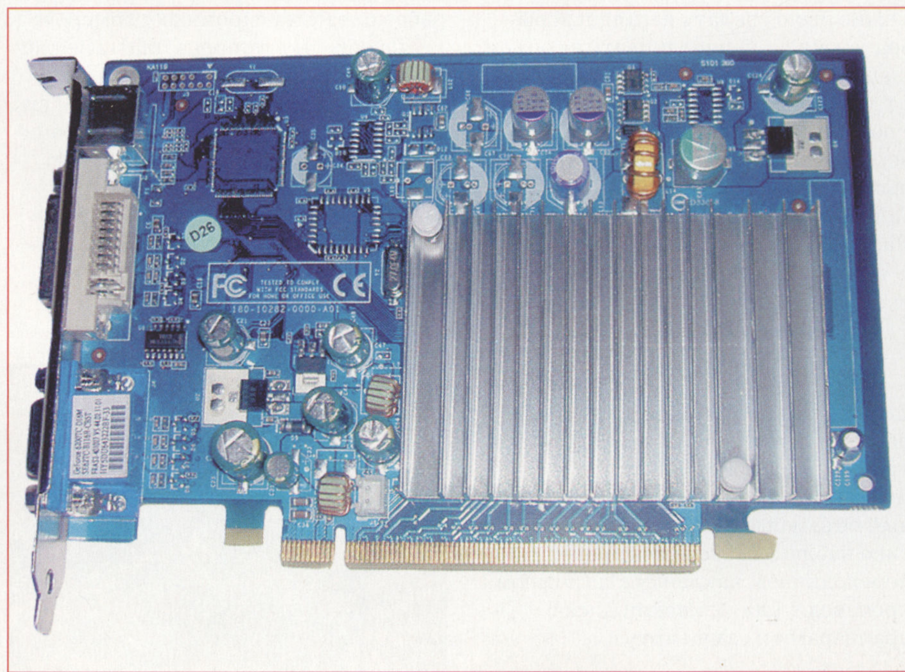
В секторе чуть менее мощных машин лучшим выбором будет Radeon X800XL: при цене, равной обычной GeForce 6800, он имеет полноценную, необрезанную архитектуру и достаточно неплохо разгоняется. Ну а тем, кто не любит ATI, придется брать карту с обрезанной архитектурой.

Среди машин с процессором порядка 2,5 ГГц (имеются в виду Pentium 4 или Athlon соответствующего рейтинга, а не Celeron и Sempron) выбирать стоит из карт среднего ценового диапазона: благо выбор сейчас достаточно богат. Семейства ATI Radeon X700 ("просто", Pro и XT) и NVIDIA GeForce 6600 ("просто" и GT) обладают неплохой производительностью за разумную цену.

В еще более низкой ценовой категории, т.е. уже для бюджетных систем, можно выбирать либо из подешевевшей линейки ATI Radeon 9600 (X300 для PCI-E), либо NVIDIA GeForce 6200 с полноценной набортной памятью и шиной в 128 бит: производительность этих решений достаточно близка. GeForce 6200TC, модификацию с технологией Turbo Cache (только для PCI-E), брать однозначно не стоит. У этих карт урезана шина памяти и объем бортовой памяти. Большая часть информации, необходимой для работы акселератора, хранится в системной памяти компьютера, весьма небыстрой по стандартам даже бюджетных видеокарт. Причина такого обрезания банальна: экономия на модулях памяти видеокарты и упрощение конструкции, что позволяет снизить цену. Увы, производительность снизилась куда больше, чем цифра на ценнике, особенно у наиболее экстремально урезанной карты с 32-битной шиной памяти (так и хочется спросить по поводу такой шины: "И это 21 век?"). Пусть маркетологи рассказывают про перспективность таких решений, основанных на могучих возможностях шины PCI-E, но редакция настоятельно рекомендует прислушиваться все же к голосу разума.

Для совсем-совсем дешевых систем (которые назвать игровыми уже язык с трудом поворачивается) подойдет Radeon 9550, 9100 или что-либо из славной когорты ветеранов, описанных во врезке. Не стоит с таким железом надеяться на высокие результаты, но хоть как-то поиграть эти карточки все же позволят. GeForce 5200-5500 и Radeon 9200 или 9250 будут при сравнимой стоимости куда худшим выбором.

GeForce 6200TC: Запомните, как оно выглядит, и держитесь подальше!



Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

ATI vs. NVIDIA
Средняя весовая категория

Сколько б не предпринимали армии
Контратак, прорывов и бросков -
Все равно на каждом полушарии
Поровну игрушечных бойцов.
В.С. Высоцкий. "Оловянные солдатики"

Этот материал посвящен видеокартам последнего поколения из самого привлекательного для не слишком состоятельного геймера, желающего получить максимальную отдачу от вложенных средств, сектора "мэйнстрим".

Команду ATI сегодня будут представлять:
- 256 Мб Sapphire ATI Radeon X700 Pro (**$230**);
- 128 Мб Sapphire ATI Radeon X700 Pro (**$181**);
- 128 Мб ASUSTeK EAX700/TD ATI Radeon X700 (**$163**).

Их противники из лагеря NVIDIA:
- 128 Мб Micro-Star MS-8983 NX6600GT-TD128E GeForce 6600 GT (**$220**);
- 256 Мб Leadtek PX6600 TD GeForce 6600 (**$154**);
- 128 Мб Leadtek PX6600 TD GeForce 6600 (**$132**).

Все карты предназначены для использования с интерфейсом PCI-E x16.

Карты с удвоенным объемом набортной памяти взяты исключительно для сравнения по скорости со своими более скромными аналогами, чтобы можно было сделать наглядный вывод: стоит ли переплачивать за объем (ведь разница в цене не так уж и мала, особенно для использующих дорогую и быструю память видеокарт). В верхне-средней категории увеличенным объемом памяти хвастается карта на основе графического чипа ATI Radeon X700Pro, в нижне-средней - NVIDIA GeForce 6600.

Первое впечатление

256 Мб Sapphire ATI Radeon X700 Pro

Единственная в сегодняшнем тестировании карта в OEM-комплектации (что не мешает ей быть при этом самой дорогой: сказывается увеличенный объем быстрой памяти). В пакетике наблюдаем комплект кабелей и переходников, наклейку с логотипом производителя, одинокий диск с драйверами и саму карту.

Видеокарта оснащена отличающейся от референсной системой охлаждения, включающей в себя небольшой радиатор с вентилятором на графическом процессоре и маленькие радиаторы на чипах памяти. Вид системы охлаждения наводит на мысль как о невысоком шуме, так и о более эффективном охлаждении памяти (стандартный кулер карт семейства X700 известен своей громкостью и неудачной организацией охлаждения памяти).

Набор выходов у карты стандартный (как, впрочем, и у остальных участников тестирования): 15-контактный аналоговый разъем для подключения монитора, разъем DVI для цифрового подключения и разъем S-Video телевизионного выхода.

Тактовые частоты: 425 и 864 МГц на ядре и памяти соответственно, что типично для карт этого типа.

128 Мб Sapphire ATI Radeon X700 Pro

Все вышесказанное в полной мере относится и к этой видеокарте. Исключений всего два:
- карта идет не в пакетике, а в коробочке весьма скромных размеров;
- на обратной стороне платы не распаяны микросхемы памяти.

Назвать такой комплект поставки полноценным retail язык не поворачивается, но в любом случае сам факт наличия коробки стоит записать в плюс, т.к. она снижает риск повреждения изделия во время транспортировки.

Рабочие частоты те же, что и у предыдущей карты.

Конфигурация тестового стенда

Процессор: Athlon64 3200+, Socket 939 (тактовая частота 2 ГГц)
Кулер: Zalman 7000B-Cu
Материнская плата: MSI K8N Neo4 Platinum/SLI (чипсет nForce 4 SLI), драйвер nForce 6.53
Оперативная память: 1x1024 Мб Patriot DDR400 (PC3200), тайминги 2-3-2-5 (1T) (поскольку памяти только один модуль, то фактически процессор работал на скорости 3000+ Socket 754)
Жесткий диск: 160 Гб Seagate Barracuda 31600827AS (SATA NCQ)
FDD: NEC 3,5"
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Привод оптических дисков: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
Корпус: Chieftec DX-01 (БП PowerMan Pro HPC-420, 420 Вт)
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + все обновления
Драйверы видео:
- ForceWare 76.10 beta (для карт NVIDIA)
- Catalyst 5.3 (для карт ATI)

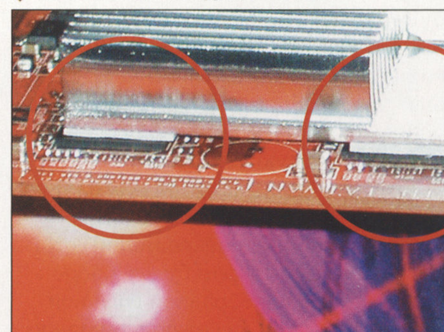
Настройки драйверов видео: качество, все оптимизации включены.

128 Мб ASUSTeK EAX700/TD (ATI Radeon X700)

Эта карточка идет в коробке, раза в два превосходящей бокс от Sapphire по объему, однако на начинке это почти не сказывается: к упомянутому выше набору добавились компакт-диск с руководством, тоненький бумажный мануал, а на диске с драйвером поселилось несколько фирменных утилит от ASUS.

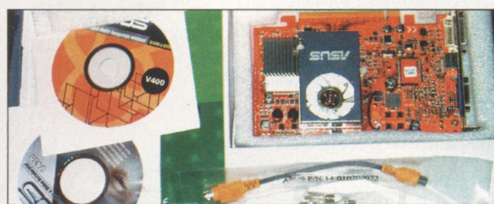
Схема системы охлаждения напоминает (хотя и не копирует) референс-дизайн от ATI, повторяя его главный недостаток: неудачное охлаждение чипов памяти.

Косяк охлаждения крупным планом



На первый взгляд может показаться, что память охлаждается радиатором, однако это не так: между радиатором и модулем памяти видна довольно толстая прослойка из чего-то, подозрительно напоминающего по тактильным ощущениям резину. А вывод из этого простой: от такого радиатора вреда больше, чем пользы, т.к. обеспечить эффективный теплообмен с модулем памяти он не способен ("благодаря" толстой прослойке из материала с, мягко говоря, не блестящей теплопроводностью), но самим фактом своего нависания над модулями памяти затрудняет их охлаждение естественным путем.

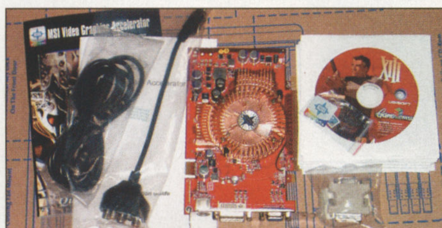
Тактовые частоты карты стандартны: 400/700 МГц.



128 Мб Micro-Star MS-8983 NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)

Коробка чуть поменьше, чем у предыдущей карты, однако при этом чуть толще и гораздо тяжелее. Комплектация продукта внушает уважение: никогда раньше нам не доводилось видеть видеокарту (тем более, среднего уровня, а не сегмента "хай-энд"), в комплекте с которой шли бы 16(!) CD с играми и разнообразным ПО. Также имеется комплект переходников и кабелей, многоязычное руководство по установке (русский вариант присутствует) и толстый англоязычный мануал по возможностям карты и дополнительному фирменному ПО.

Сама карточка имеет неплохую систему охлаждения, состоящую из большого радиатора, накрывающего, как графический чип, так и модули памяти, и вентилятора средних размеров. В отличие от описанной выше карты ASUS, память охлаждается "честно": радиатор плотно прилегает к микросхемам, а вместо резиноподобной прослойки миллиметровой толщины применена термопаста, обеспечивающая достаточно эффективное охлаждение. При беглом осмотре можно предположить, что радиатор сделан из меди, но увы: использован банальный анодированный алюминий. Впрочем, медного радиатора нет ни на одной карте в нашем обзоре, так что в минус это записывать нельзя.



Но дополнительный плюс, помимо комплектации, у карточки все же имеется. Вместо штатных для GeForce 6600GT частот 500/1000 МГц она изначально безо всякого разгона работает на 535/1070 МГц. Конечно, 7% тактовой частоты для истинных любителей разгона - это мелочь, но душу все-таки греет.

256 Мб Leadtek PX6600 TD GeForce 6600

Коробка по размерам чуть больше, чем у 6600GT от MSI, а вот комплектация заметно ей уступает (хотя до истинного аскетизма, свойственного представленным в тестировании картам ATI, все же не доходит). Диск с драйверами и утилитами, два DVD с играми, два руководства по установке на разных языках (включая русский) и куда более скромная по толщине, чем у MSI, книженция на "инглише" с описанием всей линейки карт и прилагаемого к ним фирменного софта. Разумеется, переходники и кабели также в комплекте.

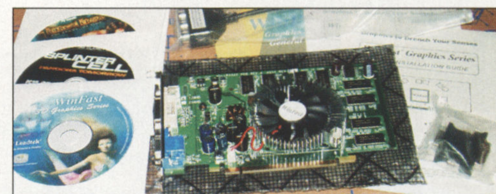
Конструкция не блещет особыми изысками: средних размеров алюминиевый радиатор на чипе и довольно-таки крупный многолопастной вентилятор. Дополнительного охлаждения на модулях памяти нет: штатная система рассчитана лишь на их обдув воздухом от вентилятора через специально устроенные для этой цели щели радиатора. Конечно, радиаторы на памяти не помешали бы, но для бюджетного решения (увы, времена такие настали: "игровая" карта стоимостью $150 уже считается бюджетной, а ведь всего три года назад все было совсем по-другому...) их отсутствие простительно, тем более что память на карте особой резвостью (а с ним и тепловыделением) не отличается. По крайней мере, это честнее, чем "типа радиаторы" на ASUS EAX700/TD.

Тактовые частоты выше стандартных: 321 и 534 МГц на чипе и памяти соответственно (собственно говоря, стандарт NVIDIA предусматривает только частоту чипа: 300 МГц, тогда как частоты памяти "отданы на откуп" производителям карт, но де-факто стандартом считается 500 МГц).

128 Мб Leadtek PX6600 TD GeForce 6600

Второй брат-близнец среди наших участников. Отличие от 256-мегабайтного собрата: DVD с игрой Prince of Persia: Warrior Within заменен двумя CD с Prince of Persia: the Sands of Time, а на самой карте применены модули памяти меньшей емкости (количество микросхем осталось неизменным).

Тактовые частоты: 321/584 МГц.



Кстати, про модули памяти. Карты от Leadtek - единственные среди наших подопытных, имеющие память в дешевой TCOP-упаковке. Тип модулей можно определить по их размеру и форме: TCOP - большие и вытянутые, аналогично модулям на планках DIMM, BGA - меньше по размерам и квадратные. Отличием более современной упаковки BGA (все остальные тестируемые карты имеют именно такую память) является большая защищенность от помех и наводок, а также меньшее тепловыделение, что обычно приводит к более эффективному разгону таких модулей. На 6600-х Leadtek'ах мы этого лишены (хотя модели этой фирмы на основе GeForce 6600GT, разумеется, имеют модули DDR3 в BGA-упаковке).

И еще один нюанс: младшая модель Leadtek оснащена памятью с меньшим временем доступа: 3,6 нс (550 МГц штатной частоты) против 4 нс (500 МГц) у старшей. Выходит, что на обеих GeForce 6600 от Leadtek память работает на 34 МГц быстрее стандартных значений.

Небогатый комплект поставки, простенькая система охлаждения, удешевленная память, работающая "за гранью": все наводит на мысль о стремлении производителя максимально снизить цену. И это удалось. Но только тестирование покажет, не перегнул ли Leadtek палку в погоне за прибылью.

Цифры 4 и 36 в конце маркировки означают время доступа: 4 и 3,6 нс соответственно

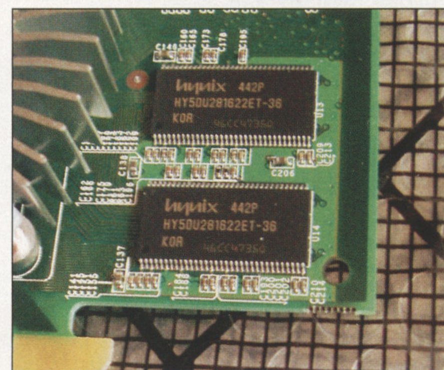


Таблица 1. Результаты теста 3DMark05, баллы

Карта/Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768 АА4х АФ 16х	1280x1024 АА4х АФ 16х	1600x1200 АА4х АФ 16х
Radeon X700 Pro 256 Мб	3086	2404	1879	2330	1767	1377
Radeon X700 Pro 128 Мб	2958	2297	1745	2134	1439	954
Radeon X700 128 Мб	2644	2049	1553	1950	1358	882
GeForce 6600GT 128 Мб	3851	3067	2438	2905	2089	не прошел
GeForce 6600 256 Мб	2258	1811	1508	1739	1349	1074
GeForce 6600 128 Мб	2333	1850	1528	1811	1369	не прошел
GeForce 6600 256 Мб 525/575 МГц	3016	2458	2033	2296	1748	1384
GeForce 6600 128 Мб 500/650 МГц	3146	2519	2060	2323	1718	не прошел

Еще раз о GeForce 6600 или Рояль в кустах

Эти карты недаром считаются отрадой оверклокеров: графические чипы на них и по архитектуре, и по техпроцессу абсолютно идентичны используемым на старшей модели 6600GT, а значит, и "частотный потолок" у них тот же. Но при этом их штатная частота ниже на целых 200 МГц, что не может не вызвать желания их разогнать. Конечно, разгон чипа до частот 6600GT не гарантирован: теория теорией, но чипы для 6600 не проходят столь строгий контроль качества, как 6600GT, и наверняка к ним добавляются и отбракованные чипы последних, неспособные обеспечить стабильную работу на частоте 500 МГц. Однако, судя по отзывам об этих картах, подавляющее их большинство обеспечивает работу на штатной частоте 6600GT.

Обе карты Leadtek завелись и стабильно работали на частотах 500 МГц и выше. Не выжимая карты до последнего мегагерца, удалось достичь стабильной работы 256-мегабайтной версии на частотах чипа/памяти 525/575 МГц, а 128-меговой - на 500/650 МГц (сказалось меньшее время доступа у памяти).

Именно в силу практически гарантированного большого запаса по частоте у этих карт было решено включить в таблицу и результаты, полученные при разгоне GeForce 6600.

3DMark05, или Сферическая лошадь в вакууме

Данные синтетических тестов далеко не всегда совпадают с результатами в реальных приложениях, потому и получили прозвище из подзаголовка. В данном случае это правило также подтвердилось. Результаты единственного синтетического теста приведены в таблице 1.

Как видите, GeForce 6600GT - в недостижимом для всех своих соперников отрыве, кроме не пройденного им на пару с другой 128-меговой карточкой NVIDIA теста на максимальных установках в разрешении 1600x1200. При активированном полноэкранном сглаживании 4х (АА 4х) и анизотропной фильтрации максимального уровня (АФ 16х) в обоих случаях тестовая программа жаловалась на нехватку видеопамяти (хотя оба Radeon'a с памятью 128 Мб тест на этих настройках прошли).

GeForce 6600 при работе на штатных частотах смотрятся весьма бледно на фоне конкурентов из стана ATI и старшей карточкой NVIDIA. Особенно провальным оказалось выступление дорогой 256-мегабайтной версии, уступившей во всех тестовых режимах своей напарнице с меньшим объемом более быстрой памяти.

При разгоне картина кардинально меняется: обе карты стремительно рвутся вперед, обходя карты ATI со 128 Мб памяти и практически сравниваются по производительности с ATI X700 Pro 256 Мб.

Карты ATI в тестах идут довольно плотной группой с небольшой разницей между младшими и старшими моделями карт (кроме несчастливого для NVIDIA самого напряженного теста: в нем огромное преимущество имеет Radeon X700 Pro с памятью 256 Мб).

Итак, раскладка в "синтетике" ясна: дело за реальными приложениями.

Игровые тесты

В качестве них использованы уже привычные DOOM 3, Far Cry и "Перл Харбор". Именно эти игры предъявляют наибольшие требования к графической подсистеме (тот же HL2 куда более зависит от центрального процессора).

Перл Харбор

Версия игры: 3.04m
Тестовый трек: TheBlackDeath.ntrk (из комплекта поставки игры)
Настройки игры: превосходный режим (Water=2, Forest=3), сглаживание 4х

В этой игре, как и в синтетике, всех "зарулила" 6600GT. Впрочем, как и в других тестах. Точные данные можно посмотреть по таблице 2, в которой сведены результаты испытаний в реальных играх.

Неточность "тридемрака" относительно реальных игр находит свое подтверждение: карты ATI Radeon X700 Pro, пусть и несильно, но обходят разогнанные GeForce 6600. Отставание 256-меговой версии 6600 от 128-меговой имеется в неразогнанном виде и усугубляется в разогнанном. Неразогнанные "ЖыФорсы" опять печально курят бамбук в сторонке.

Впрочем, есть нюанс, неприятный для семейства GeForce 6600: эти карты, в отличие от любых других на чипах NVIDIA, некорректно отображают в игре тени от автомобилей. Смена драйверов не помогает. Остается ждать патча, исправляющего эту ошибку.

Белые тени от автомашин: ошибка серии GeForce 6600

Таблица 2. Результаты в играх, fps

Карта/Игра	Перл Харбор 1024x768	Перл Харбор 1280x960	Перл Харбор 1600x1200	DOOM 3 1024x768	DOOM 3 1280x1024	DOOM 3 1600x1200	Far Cry 1024x768	Far Cry 1280x1024	Far Cry 1600x1200
Radeon X700 Pro 256 Мб	31	20	15	26	17	13	44	29	21
Radeon X700 Pro 128 Мб	31	20	14	26	17	12	43	29	20
Radeon X700 128 Мб	28	18	14	25	16	11	41	28	19
GeForce 6600GT 128 Мб	34	24	16	46	31	22	57	37	25
GeForce 6600 256 Мб	20	15	10	27	17	11	30	19	13
GeForce 6600 128 Мб	21	15	10	28	18	11	32	21	14
GeForce 6600 256 Мб 525/575 МГц	26	19	12	31	20	13	38	23	16
GeForce 6600 128 Мб 500/650 МГц	28	20	12	34	22	15	42	27	19

Doom 3

DOOM 3

Версия игры: 1.0.1274 (локализация "1С", без дополнительных патчей)
Тестовый участок: вступительный ролик с момента движения камеры от монитора до отлета корабля
Настройки игры: High, сглаживание 4x, анизотропная фильтрация 8x

Единственный тест, в котором неразогнанные GeForce 6600 смогли на равных тягаться с X700 Pro и чуть обошли простой X700: негусто для игры, в которой NVIDIA традиционно рулит, но уже что-то в сравнении с остальными результатами.

Ну а GeForce 6600GT и разогнанные 6600 просто поглумились над соперниками, изнемогающими в чуждой для них марсианской атмосфере. Разогнанная версия с памятью 128 Мб снова, и на этот раз куда более уверенно, выигрывает у варианта с большой, но медленной памятью. Причем во всех режимах отрыв не ниже 10% несмотря на то, что чип у 256-метровой карты разогнан до большей частоты.

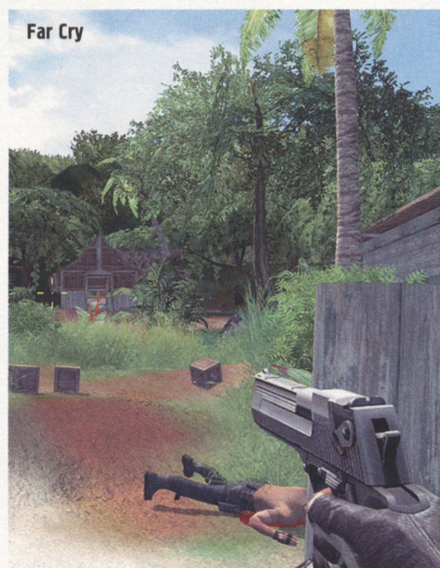
Far Cry

Версия игры: 1.31 (локализация компании "Бука" + патчи 1.3 и 1.31)
Тестовый участок: с начала игры и до окончания первой перестрелки после выхода из пещеры
Настройки игры: максимальные, сглаживание 4x, анизотропная фильтрация 8x

Как и ранее, 6600GT - вне конкуренции, ее преимущество по скорости перед остальными картами доходит до 40%. Но, кроме нее, NVIDIA противопоставить продуктам от ATI ничего не может: разогнанная GF 6600 128 Мб чуть-чуть не дотягивает до уровня простого X700, а 256-меговая карта не способна даже на это.

Раздача слонов

Бесспорным лидером по производительности стала карта на основе GeForce 6600GT. Ее перевес столь значителен, что ATI не спасло бы и появление в тесте X700XT с частотами 475/980 МГц (которая, напомню, уже не производится). Так что для желающих получить за сумму порядка $200 максимально производительную карточку GeForce 6600GT будет оптимальным выбором.


Far Cry

Для изделий ценой порядка $150 все не так однозначно: на штатных частотах достойную производительность показывают только карты ATI. Но при успешном разгоне GeForce 6600 по производительности способна перегнать X700 и догнать X700 Pro. Если вы смутно представляете себе разницу между мегагерцем и мегабайтом - лучше выбрать Radeon. Покупая же GeForce 6600 с расчетом на разгон (а без него покупка этих карт явно нецелесообразна), желательно выбрать модель с самой быстрой памятью: тесты показывают, что именно медленная память для этих карт является главным тормозом производительности. И крайне желательно наличие в магазине "манибэка", чтобы иметь возможность обменять или получить обратно деньги, если карточка плохо разгоняется (а такой шанс, пусть и небольшой, есть всегда).

Также видно, что увеличенный объем памяти не имеет существенного значения. Карты ATI показали небольшой прирост производительности с 256 Мб, но разница в цене куда весомее ($230 и $181). GeForce 6600 от Leadtek со 128 Мб памяти просто разгромил своего коллегу с удвоенным объемом чуть менее быстрых "мозгов" на борту, показав во всех тестовых режимах лучшую производительность.

Редакция благодарит компанию
НИКС Компьютерный Супермаркет
(www.nix.ru, тел. (095)974-3333)
за предоставленное
для тестирования оборудование

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Прототип реактора готов к испытаниям. Нас не допустили. Даже на территорию - сказалось криминальное прошлое. Глупо с их стороны. Откуда им знать, что в инструкции давление смеси в атмосферах, а на пульте градуировка - в фунтах на квадратный дюйм...
Максим Гусев. "Хроники лаборатории"

Доброе время суток.

Помогите разобраться.

Мне не нравится как у меня идут некоторые игры.

Например, NFS:Underground 2 некоторое время бежит нормально, потом начинают падать fps; Street Racing Syndicate вроде идет нормально, но изображение как то дергается, правда почти незаметно, - на долю секунды замирает, будто ждет когда дойдут данные (??), а потом рывком пробегает, то что машина по идее должна была плавно проехать.

Проверял в/карту на 3DMark2005 - результат 626, тесты проходили с чудовищно низким fps - порядка 2-3 кадров в секунду.

Может подскажите, где-то у меня в компьютере узкое место?

Epox-EP8RDA/Athlon XP 2800+ /ASUS V9570 TD 128Mb 128bit AGP 8x/RAM Kingston PC3200 2x256Mb DualChannel/HDD Maxtor 7200rpm 60Gb/Звук встроенный/TV-tuner AverMedia

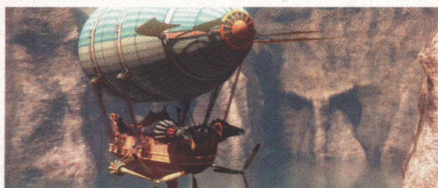
Стоит DirectX 9.0c, драйвера ставил и те, что шли в коробке с видеокартой и с Вашего диска.

Спасибо за внимание,
Ронин

Скорее всего, в рывках во время игры сказывается недостаток оперативной памяти (ведь 512 Мб сегодня - это, фактически, минимум для игровой машины). Рывки aka фризы характерны именно при нехватке RAM, что вполне вероятно, особенно если Windows на вашем PC стоит в своем изначальном, неоптимизированном (а потому весьма жадном до памяти) виде, а многочисленные значки фоновых программ не помещаются в системный трэй.

Также возможна вина не слишком мощной видеокарты, особенно если вы предпочитаете в играх высокие настройки.

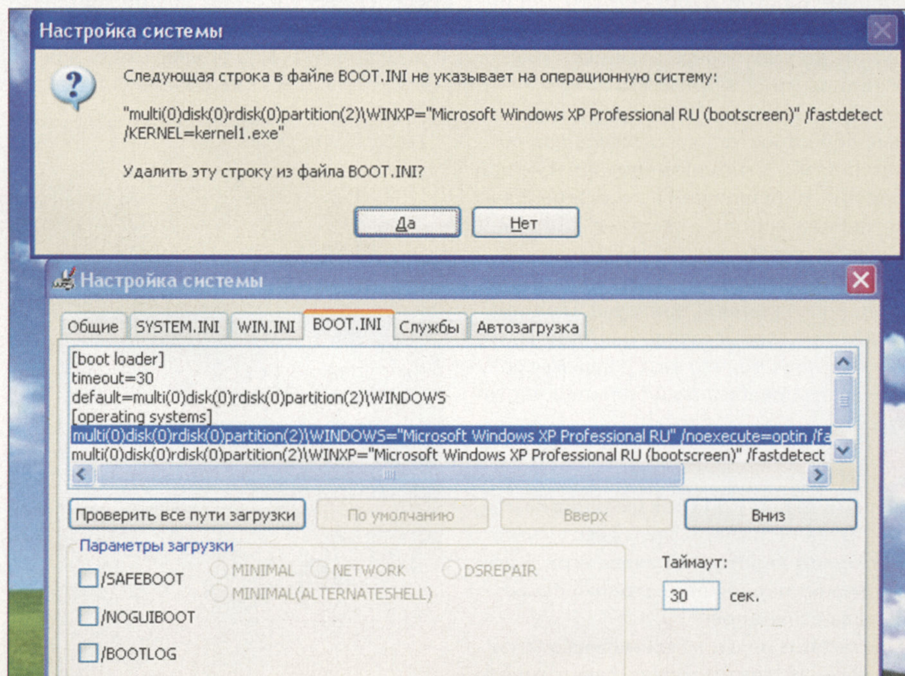
Результат в 3DMark05 у вас вполне закономерный: на достаточно близкой по конфигурации системе с GeForce FX 5900 я получил около 1100 баллов с практически той же низкой скоростью (2-5 fps). Объясняется это очень просто: карты серии GeForce FX имеют весьма низкую производительность при обсчете используемых в тесте шейдеров 2.0.



Приемлемую скорость в этом пакете имеют лишь видеокарты последнего поколения не ниже среднего ценового уровня. К счастью для владельцев не самых новых карточек, шейдеры 2.0 в играх используются значительно менее активно.

В первую очередь я бы сменил видеокарту на GeForce 6600 или 6600GT, а затем удвоил объем памяти. Чипсет nForce2 способен работать в двухканальном режиме с модулями различной емкости на разных каналах, так что, даже если у вас всего три слота DDR, гигабайт в двухканальном режиме при добавлении модуля на 512 Мб получить удастся. В таком виде эта система сможет прослужить еще долго и с достаточным быстродействием.

Я переустанавливал виндоус xp без форматирования диска и теперь у меня при запуске стоит выбор между двумя ос как убрать не нужную оску???
Кирилл



Последовательность действий: Пуск ➪ Выполнить ➪ msconfig, далее в секции BOOT.INI отметить опцию "Проверить все пути загрузки" и нажать "Да" в ответ на предложение удалить ошибочную строку.

Если установка ОС производилась не в старую системную папку, а в другую, и старая система осталась при этом работоспособной, предварительно необходимо удалить папку со старой системой.

Здравствуйте.

Каким должен быть блок питания, если в системе используется видеокарта 6600 или 6600GT?

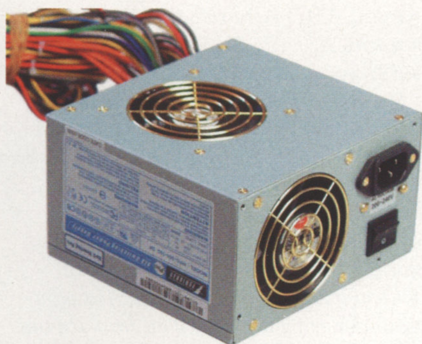
Я предполагаю, что учитывая немалые потребности в энергопотреблении видеокарт NVIDIA 6 серии, то нужен блок 350W-360W. Тут у нас опять проблема (Сибирь, тайга, мишки и т.д.), т.е. хорошие блоки редкость и как правило цены...

Подскажите, что лучше из приведенного ниже:

- *БП FSP 350W для Pentium 4(ATX)*
- *БП "PowerMan" Pro 360W, 12V(ATX)*
- *БП Hiper <HPU-3S350> 350W для P4(ATX)*

А вообще, не легче ли купить новый корпус?

Заранее большое спасибо. С уважением
Павел



Лично я выбрал бы из предложенного списка первый или второй вариант. Скорее - первый, ибо FSP среди блоков питания - это круче, чем ASUS среди комплектующих. Впрочем, цена у второго куда демократичнее при вполне достойном качестве. Третий, судя по отзывам, также весьма неплох, но пообщаться с ним лично не пришлось.

Новый корпус стоит брать лишь при наличии достаточных средств. Приличный корпус стоит никак не меньше 60-70 долларов (а действительно хороший: от $100 по московским ценам). В дешевом же корпусе, скорее всего, будет такой же дешевый БП, выдающий реальную мощность в 1,5-2 раза меньше заявленной.

Здравствуйте. Надеюсь вы мне поможете.

Вот суть:

Компьютер часто перезагружается и я не могу понять почему. В начале система зависает и примерно через 0.5 сек. происходит перезагрузка. Чаще всего во время игр (напр. Far cry, Operation flashpoint, Medal of honor:pa и др.), но и еще он перезагружается во время запуска авторана или сетапа (Metal Gear Solid2, Штырлиц и др.). Вроде в "системе" есть такая строчка - автоматическая перезагрузка, если там галочку убрать, то вроде все нормально, но иногда (довольно часто, но не всегда) вылезает жуткий "синий экран смерти", который можно убрать только с помощью Reset`a. Может Виндовс барахлит? Или греется чего? Помогите, чем сможете, пожалуйста. Ей богу, надоело.

З.Ы. Моя система

- *Windows XP professional*
- *Pentium 4 2.8 гГц*
- *мать - ASUS P5GD1 pro*
- *видео ASUS Extreme N5750*
- *звук-встроенный (вроде Realtek, но точно сказать не могу)*

Михаил ака CTG#A

Что-то подсказывает мне, что виноват блок питания: по описанию перегруз встречается либо в момент активного использования процессора и видео (игра), либо при активности оптического привода, т.е. опять же при повышении нагрузки на БП.

Для начала попробуйте обновить драйверы чипсета и видеокарты (если проблема все же в них). Затем попытайтесь поставить более мощный блок питания от хорошего производителя (хотя бы 350 Вт, список заслуживающих доверия изготовителей БП уже не раз приводился на страницах "Железной почты"). Помните, что нормальный БП такой мощности ***не может*** стоить менее $35.

Если есть возможность, сперва одолжите такой БП на денек-другой и проверьте стабильность работы. Иначе обидно будет выложить денежки и не получить желаемого результата, если причина все-таки не в нем.

Конфигурация моего компа:

- *Intel Pentium 4 1.80GHz*
- *Мама Elitegroup L4VXA2*
- *БП 250W*
- *NVIDIA GeForce FX 5700 256Mb AGP8X*

А вот собственно и проблема.

Недавно сменил себе видео карту с GeForce4 MX440 на GeForce FX 5700. Примерно после пяти минут игры комп нагло виснет и спасает только reset! Даже незнаю в чем проблема, но догадываюсь, что это перегрев! Температура ядра при обычной работе 38C,а в играх менее 41C не опускается! С нетерпением жду вашей помощи! Заранее благодарю

Dimass

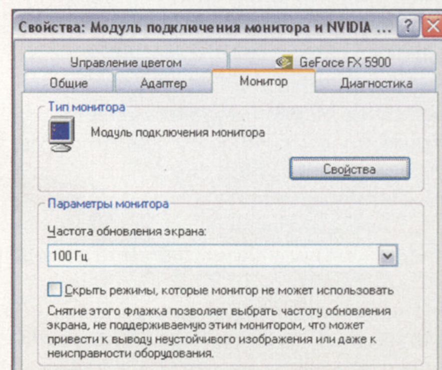
Температура ядра видеокарты в 41 градус - это не перегрев, а почти что арктический холод (на моей ниже 50 градусов в покое не опускается, а под нагрузкой и до 80 доходит и нормально при этом работает). В вашем случае с вероятностью в 99% можно говорить о слабом блоке питания (250 Вт - это очень мало, тем более, судя по вашей конфигурации, он уже немало отработал, и его характеристики еще более снизились).

Здравствуй навигатор. Читаю тебя уже год. У меня появилась серьезная проблема. Недавно купил новый блок:

- *Процессор- Intel Pentium 4 530*
- *MB- Gigabyte GA-8I915P-G*
- *Оперативка- 2X512 Mb (pc-3200) Samsung Original*
- *Видюха- Gigabyte GV-NX66T128VP 128Mb (PCI-E)*
- *HDD- Samsung SP1614C SATA 160Gb*

Проблема в том, что во многих играх (NFS Underground, Warcraft III, а особенно в FIFA 2005) дергается и мерцает экран. Поставил новые драйвера - не помогло. Монитор- Mitsubishi 930SB. Я в отчаяние. Ничего не помогает. Надежда только на вас.

Nic_Ns



В свойствах экрана выставьте частоту обновления монитора: по умолчанию в Windows XP стоит 60 Гц, что, разумеется, приводит к заметному мерцанию.

Ваш монитор (очень хороший, кстати) должен держать более 100 Гц в 1024x768 и не менее 85 Гц в 1280x1024 - точнее можете узнать из руководства по эксплуатации. Играть же в более высоком разрешении нет смысла (частота обновления монитора ниже, скорость работы видеоподсистемы - тоже).

Если же частоты, выставленные через драйвер, не удерживаются в играх, попробуйте жестко зафиксировать минимальную частоту обновления для разрешений, в которых вы играете, через RivaTuner (ее можно установить с нашего диска).

Здравствуй, Нави!

Читаю тебя постоянно, все нравится и т.д., но не в этом моя проблема.

Для начала, конфиг моего оборудования:

- *Мать - Intel 82815/EM/EP/P (Solano) - производитель - Gigabyte.*
- *Проц - Celeron 1300 (Tualatin)*
- *ОЗУ - 256 мб SDRAM*
- *Видео - GeForceFX 5200 128мб, производитель - ASUS*

Собсно, вопрос намбавАн.

Пришло мне тут в голову, что пора делать какой-никакой апгрейд, и теперь не могу решить, что именно мне стоит поменять. Менять, конечно, надо все, но все сразу никак не получится по финансовым причинам. Мне кажется, что можно для начала поставить оперативки побоꞏле, например, 512 DDR. Но вот возможно ли это? А если возможно, то имеет ли смысл подобная операция, не лучше ли скопить наличности и провести апгрейд более основательно (новая мама, проц и т.д.)?

Вопрос намбатУ.

В нескольких играх у меня наблюдается странная штука. Например, в NFS Underground 1 и 2 имеет место перезагрузка компутера при включенной опции Crowds (это когда перед стартом между машинками тетеньки бегают). Причем рибут случается не сразу после загрузки трассы, а где-то секунды через 2-3, т.е. когда половина ролика уже прошла. Такая же хрень есть еще в некоторых игрушках (FlatOut, Beyond Good and Evil, Альфа антитеррор). Самое странное в том, что сия гадость случается только на относительно новых драйверах для видеокарты (начиная где-то с 55.xx). Сначала я списывал это на брак видяхи, но недавно установил патч для FlatOut и там это прошло! Я в недоумении.

Заранее спасибо,
Демон Костяные Ухи

1. На эту систему память DDR не встанет, т.к. ваш чипсет поддерживает только SDRAM PC100/133. Замена "мамки" автоматически потребует смены процессора и памяти. Покупка же устаревшей памяти нецелесообразна: ваша система находится уже в весьма преклонных (по компьютерным меркам) годах и дышит на ладан. В целом: сейчас уже проще купить новый комп, чем апгрейдить этот.

2. FlatOut точно не пашет с 66.93 - последними официальными дровами (испытано на собственном опыте с точно такими же симптомами и подтверждено жалобами на форумах). Установка более новой бета-версии видеодрайвера (71.20 на тот момент) позволила играть даже до патча.

Попробуйте другие версии драйверов для видеокарты - скорее всего проблема связана именно с ними. Если со всеми новыми версиями будет повторяться то же самое, то попытайте счастья с 53.03 (взять можно здесь - *www.nvidia.com/object/winxp_2k_53.03.html*), которые считаются весьма отлаженными и достаточно быстрыми. В общем случае, для не самых новых видеокарт (а семейство FX относится сейчас именно к таким) последние драйвера - не всегда лучшие.

Уважаемые Игроманы! (к сожалению не знаю к кому конкретно обратится)

ОГРОМНАЯ просьба, подскажите пожалуйста, если ВАС не затруднит. Какой процессор, с наилучшей производительностью можно купить в пределах 2000 руб., больше к сожалению не могу себе позволить. И какую мат. плату лучше под него взять, а то кругом выбор большой а продавцы толком разницу объяснить не могут, доверяю только вам.

[гордо]: Мы не Игроманы, мы Навигаторцы.

За такую сумму мало-мальски приличной производительностью обладают только процессоры AMD под Socket 462 семейства Sempron (или Athlon XP, если найдете). Можно взять Sempron 2500+, который вполне укладывается в эту сумму.

Матплату имеет смысл брать на чипсете nForce 2 Ultra 400. Недорогие модели стоят порядка $60. Не рекомендую брать ECS aka Elitegroup: их качество слишком часто находится отнюдь не на высоте. Хорошие недорогие модели есть, например, у Gigabyte.

Хай журнал "Навигатор"!!!

Тема моего вопроса будет про память. Оперативную конечно.

Решил обновить в апреле свой комп:

- *проц AMD Athlon 64 3500+*
- *мать ASUS A8V Deluxe*

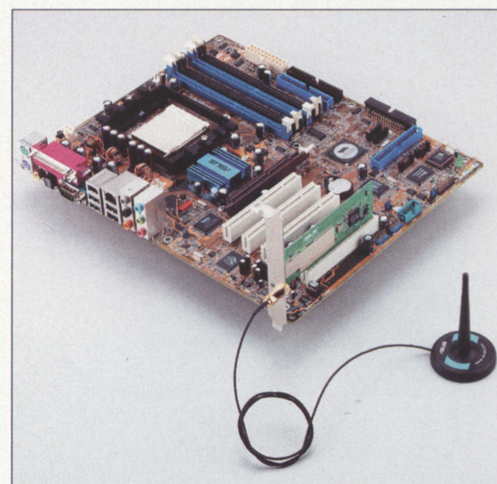
Вопрос заключается в следующем.

Недавно на таких сайтах, как Overclockers.ru и 3DNews.ru выбрал себе память Patriot PC3200 XBL. Она вместе с OCZ PC3200 400512PDC-K (серия "Premier") были лидерами в своем классе. Но спустя некоторое время, там же узнал, что Patriot глючит с ASUS A8V Deluxe. На официальном сайте ASUSTek также она не была сертифицированной памятью в работе с A8V.Прошу вас plz разобраться в этом деле по выбору мне памяти, основа PC3200.

Virage Embryo

Ну, много тут не скажешь: для гарантии стоит выбрать что-либо из списка совместимых с этой платой модулей, опубликованного на сайте ASUS (*www.asuscom.ru/products/mb/socket939/a8v-d/overview.shtml*). Относительно конкретной модели следует определяться, исходя из ваших требований к таймингам и цене модулей. Если учесть, что выбранная вами память Patriot с пониженной латентностью стоит недешево, то я бы присмотрелся к продукции Corsair (CMX512-3 200C2) - память пусть и дорогая, но заслужившая уважение своей скоростью. Если же переплачивать немалые деньги за относительно небольшую прибавку в скорости не хочется - подойдут обычные модули от Kingston (не из оверклокерской серии HyperX, которых в списке совместимости нет) или Samsung.

На мой взгляд, покупка дорогой и быстрой памяти в данном случае оправдана лишь при изначальном расчете на разгон системы.



Железные проблемы разруливал
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Служба скорой компьютерной помощи круглосуточно принимает заявки по адресу
hardmail@gamenavigator.ru

Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности.

World e-Sports Games WEG 2005

Новости

M19*Miker

Итоги WEG 2005

Spirit_Moon - Чемпион WEG 2005

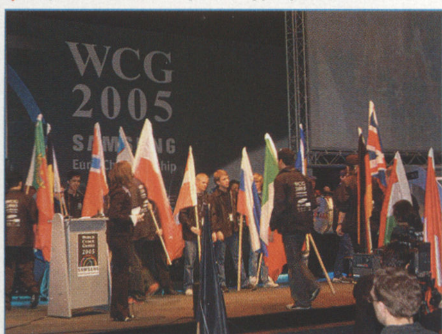
Завершился чемпионат World e-Sports Games. Финал, как и предсказывалось, оказался корейским, хотя на турнире были представлены титулованные игроки из разных стран. За победу сражались SK.Zacard - орк, занявший второе место на WCG 2004, и mouz.BenQ.Moon (более известный под ником Spirit_Moon) - эльф, который считается сильнейшим игроком за эту расу в мире. Результат - 3:0 в пользу Moon'a. К сожалению, и записи, и видео в Сети отсутствуют.

Вам предлагается посмотреть (выложены на наш DVD) два других VOD'a, где играют Spirit_Moon против китайского хумана YolinY.Sky, и корейца 4K.FoV против болгарина SK.Insomnia. В оригинале матчи сопровождаются комментариями на корейском языке. Для того чтобы игры были более понятными, мы подготовили для вас комментарии на русском.

WCG 2005: Евротур

В начале прошлого месяца три сотни лучших игроков европейских стран были приглашены на WCG 2005 - Samsung Euro Championship. Призовой фонд турнира составил €150,000. Соревнования проходили по шести PC-дисциплинами: FIFA Football 2005, Need for Speed Underground 2, Starcraft: Broodwar, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike и Unreal Tournament 2004, а также по двум играм для Xbox: Halo 2 и Project Gotham Racing 2.

Торжественное открытие турнира



Защищать честь нашей страны отправились: старкрафтер 3D.Androide, варкрафтер 64AMD.Caravaggio и футболист 4x.Alex (тот самый Виктор Гусев, бывший M19*Alex). Выступление "наших" можно назвать успешным. Единственным разочарованием стал проигрыш Alex'a немцу JiMmY в финале с разрывом всего в один мяч. Учитывая, что разница между первым и вторым местом ни много ни мало - €2,000, именно столько и принес JiMmY этот виртуальный гол.

Группа поддержки WCG 2005

Результаты

FIFA Soccer 2005
1 место - mTw|JiMmY
2 место - 4x.Alex
3 место - masi

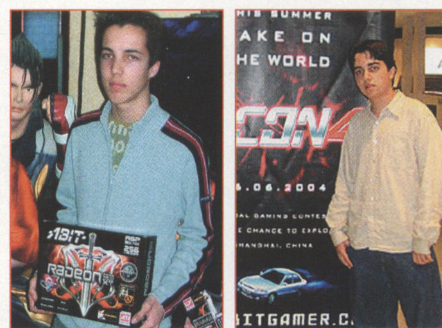
Starcraft: BW
1 место - ToT)Mondragon(
2 место - 3D.Androide
3 место - -=ALFA=-

Warcraft TFT
1 место - 4K^Grubby
2 место - 4K^ToD
3 место - 4k.zeus[19]
4-5 место GSC.Hot.C-club и 64AMD.Cara

На нашем DVD вы найдете записи финальных игр по Starcraft BW и Warcraft TFT. Две наиболее интересных из них сопровождены аудиокомментариями.

Шоу-матч: 4k.Grubby vs. rS.Philbot

Показательные выступления или шоу-матчи, как их еще принято называть, очень популярны у поклонников Warcraft. Особенно, если играют два профессионала, таких, как Grubby (победитель WCG 2004) и Philbot (перспективный австралийский прогеймер, обыгравший SK.Zacard'a). В результате орк одержал уверенную победу со счетом 4-1. Риплеи (которые вы можете найти на DVD), оценят все



4k.Grubby vs. rS.Philbot

любители Warcraft. Они могут помочь тем, кто испытывают сложности в понимании матч-апа "Орда против Нежити".

Организатором шоу-матча стал посвященный Warcraft сайт WCReplays.com. Здесь можно найти риплеи, как европейских, так и азиатских игроков, аудиокомментарии на английском языке, статьи и интервью со знаменитостями.

Я не расист, но к Оркам как-то не очень...

Replays.Net

Интересный эксперимент провел китайский сайт replays.net. Они организовали турнир, на который пригласили шестнадцать лучших игроков Кореи и Китая. Участники были разбиты на четыре группы по расам:

Альянс
Yoliny.Sky, Swain[Frienz], WCB_RainBow, Lof.Myth
Нежить
mYm]GoStop, mYm]Lucifer, mYm]Susiria WeRRa, 4K.Fov
Ночные Эльфы
Moon[One], Freedom.Werra, Rex.Evenstar, Yoliny.Suho
Орда
Check[Frienz], Bera.WeRRa, Cherry-Farseer, ReX.Romeo

После жеребьевки команды сыграли по одному матчу, потом встретились победители. В первом раунде Эльфы расправились с Нежитью со счетом 4:2. Во втором Орда побеждает Альянс (4:3). И, наконец, в финале Эльфы выигрывают у Орды всухую (4:0). Можно рассуждать о несбалансированности игры в пользу эльфов, хотя, скорее всего, причина в том, что каждого из эльфийских игроков есть излюбленные противники. Так, например, победу над Нежитью эльфам обеспечил Spirit_Moon, а все вопросы с Ордой уладил PhoeNix_ReMinD, не проиграв ни одной игры.

На диске есть записи всех игр с этого любопытного турнира.

*M19*Miker*

А У НАС В ИГРЕ БАЛАНС. А У ВАС?

Кампания Blizzard выдала очередной патч к Warcraft TFT. Удалению подверглись полтора десятка багов, но баланс остался практически прежним. Видимо, есть мнение, что он близок к идеальному. Изменения коснулись лишь Нежити: время строительства Баньши уменьшено на 7 секунд.

Важные перемены у нейтральных героев

У Панды изменен эффект "Винных паров". При попадании пива на врага, у последнего снижается скорость передвижения не на 50% как раньше, а на 15/30/50% в зависимости от уровня способности. Выходит, что пиво крепчает вместе с увеличением опытности пивовара. У Повелителя зверей увеличено время перезарядки умения "Вызов Кабана" на 5 секунд, а стоимость заклинания "Сокол" увеличена с 35 маны до 50. У Огненного Лорда пассивная способность "Оживший огонь" теперь требует по 6 единиц маны на каждый выстрел. Учитывая, что именно эльфы чаще других прибегали к помощи этих нейтральных героев, изменения коснутся, прежде всего, их.

Второстепенные изменения

Стоимость заклинания "Торнадо" у Наги требует теперь 200 маны, а не 250, как раньше. Уменьшен урон Огненного Дыхания у Пандарийского пивовара с 65/130/175 (на первом, втором и третьем уровне заклинания соответственно) до 65/125/170. Это шутка от Blizzard, как, например, и следующее изменение: чтобы "Тварь из недр" (умение Огненного Лорда) "размножился", ему необходимо выстрелить не 14 раз, а 15. Запас прочности "Мини-завода" (у Гоблина-механика) увеличен с 300/400/500 до 300/450/600. Эффективность заклинания "Исцеляющий газ" (у Гоблина-алхимика) повышена с 35/50/65 до 40/55/70.

С патчем были добавлены новые мапы, а официальный список рейтинговых карт претерпел серьезные изменения. Исчез любимый многими "Остров беззакония" и не столь популярный у геймеров "Ледяной горн". Вместо них появились четыре новые карты, на каждой из которых присутствует Таверна.

Стоимость Посоха Телепортации (продается в обычном магазине) увеличена до 150 золотых. Этот артефакт пользуется большим спросом у игроков всех рас. Чаще всего он выручает в случае харраса героем.

Echo Isle

Эта карта, похоже, заменит Остров беззакония, именно ею был заменен Plunder Isle на онлайн-турнирах вроде wc3m. С одной стороны, карта очень маленькая, с другой - наполнена бонусами: есть Таверна, пара Фонтанов жизни, Фонтан маны и Магазин. Нейтральных монстров на Фонтане жизни можно без потерь закрипить уже с базовыми войсками. Фонтан маны может быстро и бесплатно восстановить запас магической энергии у героев, а также стать хорошим подспорьем, если вы играете через кастеров (например, друидов-медведей). Серьезная борьба может развернуться за право купить свиток "Лечения" в единственном магазине.

Bandit Ridge

Особенность этой карты - наличие в каждой группе нейтральных монстров Разбойника. Этот парень никогда не спит, поэтому пройти ночью мимо любой кучи нейтралов, чтобы, например, воспользоваться Магазином или Гоблинской обсерваторией не получится. Второстепенную базу защищают слабые монстры, поэтому поставить быструю нычку Альянсу не составляет труда. На карте есть пара Фонтанов маны.

Broken Shard

Эта карта, по-видимому, заменила Ice Forge. Она больше предыдущих, здесь есть Таверна и четыре Магазина. Ни Обсерватории, ни Фонтанов, ни Лагеря наемников здесь нет. Обратите внимание на типы атаки и защиты экзотичных нейтральных монстров, чтобы эффективнее заниматься криппингом.

Особого внимания заслуживает новая карта (8) Azeroth Grand Prix, которую тоже добавили с патчем. Это настоящие аркадные гонки на движке Warcraft. Вы выбираете количество кругов (от трех до шести) и одного из четырех персонажей (Гнома, Гранта, Лича или самого Диабло), и гонка начинается. Карты различаются по скорости, маневренности, прочности. По трассе в изобилии разбросаны самые разнообразные бонусы: мины, сети, летающие овцы и прочие чисто аркадные веселости.

Играть можно как по локальной сети, так и в интернете. В рейтинговых играх гонки не практикуются. А жаль.

Один из бонусов может устроить вокруг вашего карта буран

HellFire

Необычная карта с множеством нестандартных нейтральных монстров с разными способностями (Hellhound с manaburn'om, например). Присутствует пара Таверн и Гоблинских обсерваторий, Магазин и Лагерь наемников. Обратите особое внимание на тех монстров, которых можно нанять: у них есть несколько способностей, которые могут оказаться полезными. Например, лечение, ледяная стрела или иммоляция.

БЕЗУМНО УВЛЕЧЕННЫЙ ИГРОЙ

Денис Самохин, создатель первой профессиональной команды по Starcraft и организатор отечественных WCG, ответил на несколько наших вопросов, сидя за столиком в клубе "Flashback"

***Навигатор игрового мира:* С чего все началось?**

Денис "Bull3t" Самохин: Восемь лет назад в мои руки попала коробочка с надписью "Diablo"...

***НИМ:* ...и сколько вам лет?**

Bull3t: Не вам, а тебе. Мне 32 года. Так вот, установил ее, в девять вечера начал играть, а "отпустило" только в семь утра. Если не считать "Змейку" на "Синклере", это была моя первая игра. Прошел ее от корки до корки, потом купил интернет-карту и попал на Battle.net. Первое представление об игровом комьюнити сформировалось именно тогда. Единомышленников была куча, и через некоторое время мы вырвались чуть ли не в единственный по тем временам компьютерный клуб "Орки".

***НИМ:* Diablo - не такая уж... киберспортивная игра.**

Bull3t: Она лишь познакомила меня с такими же сумасшедшими людьми, как я сам. Ни о каком киберспорте речи не было, пока не появился Quake 2. Именно он показал, что может дать игра: дуэль, соревнование, азарт. Тогда я начал усиленно тренироваться, потому что только постоянные тренировки позволяли хоть как-то достойно пулять, сохранять форму. Приходилось зачастую не спать и из клуба идти прямиком на работу. Тогда же появился первый демо-сервер *dm2.formoza.ru*, где можно было достать отцовские демки по Q2.

***НИМ:* (заинтересованное молчание).**

Bull3t: Да, это сложно оценить сейчас. Просто тогда это все было в диковинку. Все только начиналось и было интересно, ново.

***НИМ:* Когда пришло решение открыть собственный клуб "ИН-Станция"?**

Bull3t: Как человек, безумно увлеченный игрой, захотел создать такой клуб, в котором бы сам хотел играть. Составил бизнес-план, заручился поддержкой инвесторов и начал творить. Тогда в Москве было лишь четырнадцать компьютерных клубов, большая часть из которых представляла собой темные полуподвальные помещения с компьютерами. У нас же были отличные машины, столы, освещение, граффити... Потом начал проводить чемпионаты, как по Quake 2, так и по Unreal. Тогда же познакомился с Дмитрием "Dimonn" Кузнецовым, который в то время работал над порталом Unreal.ru. В то время, кстати, появились мысли о создании CyberFight.ru.

***НИМ:* ...а мне он сказал, что идея родилась в поезде "Днепропетровск-Москва"?**

Bull3t: Мы возвращались с чемпионата по Unreal, который проходил в Днепропетровске. В купе ехали я, Дима, Fess (Володя Янов) и Вольгот. Настроение у всех тогда было прекрасное. Мы с Володей заняли второе место.

***НИМ:* И кому же первому пришла в голову мысль?**

Bull3t: Кажется, одновременно. Как-то само собой получилось. Тогда информации было уже достаточно для создания серьезного интернет-проекта. Почти три месяца заняла разработка концепции и подготовка сайта. Тогда c58 занял главное место в моей жизни. Все было в диковинку и поэтому жутко интересно. Любой шаг был уникальным.

***НИМ:* Именно ты, насколько мне известно, больше времени уделял команде c58?**

Bull3t: Да, почти сразу же всю работу непосредственно по сайту взял на себя Дима. Я же занимался, главным образом, командой по Quake 3. Для начала надо было подобрать достойный состав. Devil, Power, Fess - кто помнит те времена, тот поймет, КАК эти парни умели играть. Проблемы возникли, когда мы попытались переманить к себе PK.Pele. Тогда противостояние Москвы и Питера было еще жестче, чем сейчас. Помню, как мы приехали в питерский клуб, для того чтобы поговорить с Pele о его вступлении в c58. Сидим втроем за столиком, разговариваем, а вокруг нас 30-40 человек, все "местные" и смотрят со злобой. Думал уж, что без драки не получится. Но в результате - c58.Pele-PK. Это был самый сильный когда-либо созданный состав по Quake 3. Тренировались по три дня в неделю по расписанию.

В проекте я также курировал все взаимоотношения с западом (CPL, Lan Arena и прочими). Организовывал поездки c58. Их было много. Одна из наиболее успешных - Lan Arena 6 в Париже: третье место в 4x4, первое место занял никому не известный паренек B100.Death, C58*Asmodey тогда занял 3-4 место по Starcraft'у. Хорошие были времена...

***НИМ:* Это очень напоминает легенды, которые передаются из уст в уста от одного геймера другому. Как получилось, что ты стал организовывать российский этап WCG 2004?**

Bull3t: С WCG я сотрудничал с самого начала и был их консультантом. Помогал Миле Масиной, переводил для них правила турниров, и в комплексе "Депо2000", где находился мой клуб, помог провести первую пресс-конференцию World Cyber Games.

***НИМ:* Но в прошлом году ты занимался непосредственно организацией WCG 2004?**

Bull3t: Да, сейчас я работаю в отделе "Маркетинга и рекламы" компании Samsung, и в мои обязанности входит все, что связанно с проведением и подготовкой "Кибеспортивных Олимпийских игр" в России и странах СНГ и Балтии.

***НИМ:* В прошлом году произошли важные изменения в системе проведения турнира. Этот вопрос очень бурно обсуждался. Регионам было отказано в финансировании поездки на финал в Москву. Вместо этого призовой фонд увеличился до $100 тыс.**

Bull3t: Все-таки $25 тыс. было выделено на финансирование региональных отборочных. К тому же, количество призовых мест было увеличено до восьми для того, чтобы дать возможность победителям региональных отборочных посоревноваться не только за 1-3 места. Политика следующая: если ты способен приехать и выиграть - приезжай и выигрывай. Даже восьмое место покроет затраты на проезд практически из любой точки Рос-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Демки с российского финала WCG выкладывать не будут впредь до начала Гранд Финала. Столь радикальные меры были предприняты для того, чтобы потенциальные конкуренты из других стран не смотрели игры и, соответственно, не были готовы к домашним заготовкам наших прогеймеров.

Пятеро на этой фотографии опаздывают на тренировку

сии. А если ты хочешь приехать в Москву для того, чтобы отдохнуть и заодно "поиграть в игрушки", то - не выйдет. Мне важен результат на Grand Final, я максималист. Я знаю, что в России есть игроки и потенциал для того, чтобы соревноваться на международном уровне, сам тренировал команду и выигрывал.

***НИМ:* Жесткий подход.**

Bull3t: По-другому - никак, только лучшие геймеры достойны получать деньги за игру. Поэтому я стараюсь найти лучших. В 2004 году, когда мы решили отменить финансирование регионов в пользу призового фонда, приходилось разговаривать с каждым региональным организатором и объяснять ситуацию. Ведь ресурсы на спонсирование финалистов есть и на местах, надо лишь показать потенциальным спонсорам выгоду.

***НИМ:* Система проведения WCG 2005 останется прежней?**

Bull3t: Да. Призовой фонд составит минимум $100 тыс., и вновь $25 тыс. будут выделены на поддержку регионов.

***НИМ:* Будет ли в списке официальных игр Warhammer 40k?**

Bull3t: Пока что сказать сложно. Мы работаем над этим вопросом. Чаша весов склоняется скорее к "за".

***НИМ:* Когда начнутся региональные отборочные? Когда - финал?**

Bull3t: Финал начнется в конце августа, отборочные должны пройти за 2 месяца до финала.

***НИМ:* Будет ли возрастной ценз?**

Bull3t: Да, допускаются игроки, которым исполнится 16 лет к моменту начала Grand Final. Ну, и старше, конечно. Кстати, для российских финалистов будет организована тренировочная база, где они смогут потренироваться перед всемирным финалом. Также планируем серию поездок на крупные европейские турниры в качестве подготовки.

***НИМ:* Будут ли проходить в этом году отборочные в Белоруссии? Насколько мне известно, там организационные проблемы?**

Bull3t: Дело в том, что у Samsung нет официального представительства в Белоруссии. Необходима компания, которая бы подписала договор с ICM (Internet Cyber Marketing). Мы пытались наладить контакты уже с имеющимися кандидатами, но пока безуспешно. Кстати, отборочные будут проходить в Грузии. Сейчас мы ведем переговоры по проведению региональных отборочных в Туркменистане.

***НИМ:* Как с вами можно связаться?**

Bull3t: Часть информации можно найти на сайте wcg.ru. Адрес оргкомитета прежний - *bull3t@wcg.ru.* Если что, контакты мои знаешь - спрашивай. Давай лучше сейчас с девушками из Flashback'а сфотографируемся: у них как раз тренировка скоро начнется...

Интервью подготовил M19*Miker

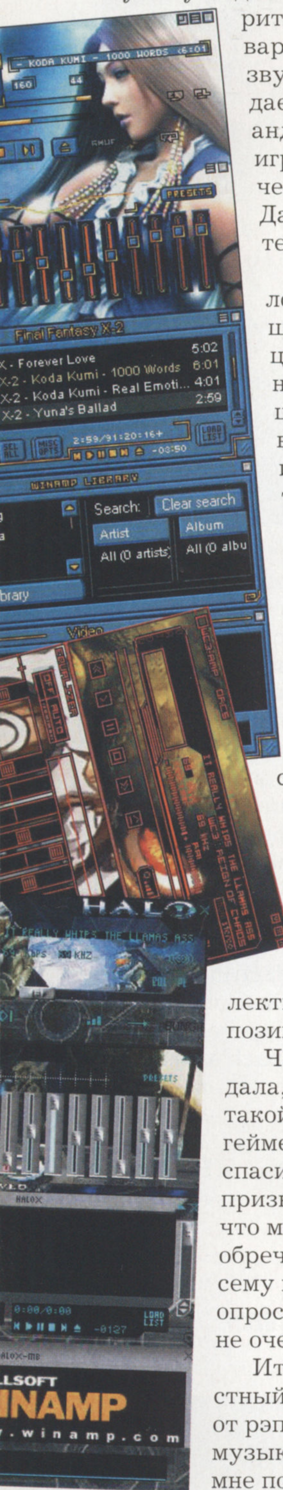
КИБЕРАККОРДЫ

На самом-то деле, музыка в многопользовательской игре - больше мешает, чем помогает. Однако не пропадать же зазря хорошему листу вашего Winamp`a!

И игры и музыку люди выбирают интуитивно. Скажем, одному нравится Painkiller, а другому - "Фабрика Звезд 12", или, наоборот, кто-то фанатеет от Rammstein, а кто-то жить не может без русских квестов. С целью изучить музыкальные пристрастия игроков я отправилась туда, где тусуются продвинутые геймеры, - на progamer.ru.

Представляю, сколько материала можно накопать в этом море поклонников гейминга. Не утонуть бы... А почему бы не сузить диапазон моих изысканий? Скажем, до такой популярной и зрелищной игры, как Warcraft III. Очень удобный выбор, к тому же. Четыре разных расы: безбашенные отморозки орки, жестокие и коварные андеды, простодушные патриоты хумы и холодные, но справедливые, ночные эльфы.

Может быть, это звучит забавно, но, окончательно определившись с выбором той или иной расы, геймеры сами становятся орками, дедами... Хотите узнать, под какую музыку медитирует эльф, какие ритмы улучшают пищеварение орков, что за звуковой фон сопровождает жестокие ритуалы андедов, какой марш играет под звук шагов человеческих легионов? Да, мне тоже очень интересно!



Поэтому под заголовком "Музыка души" на первой странице сайта появляется ненавязчивое приглашение поучаствовать в одном независимом исследовании. Испытуемым предлагалось ответить на следующие вопросы:

- какую расу/расы предпочитаете (если есть тенденция к рандому, укажите);
- какой музыкальный стиль/стили выбрали в спутники жизни и игры. Желательно не просто указать стиль, а, может быть, и направления внутри него;
- любимый коллектив, композитор, композиция.

Честно говоря, не ожидала, что моя тема найдет такой живой интерес у геймеров. Всем огромное спасибо! Теперь уж могу признаться: была уверена, что моя авантюрная идея обречена на провал. А посему подстраховалась и опросила всех знакомых (и не очень) про...

Итак, наш самый известный орк pipS фанатеет от рэпа и хип-хопа. "Эта музыка во мне! Она близка мне по духу, предопределяет мой стиль не только в одежде, но и в общении, может быть, даже в мышлении" - признается он.

Естественно, среди поклонников рэпа, посетивших наше голосование, в большинстве оказались орки. Многие из них не всецело отдаются этому направлению, благополучно совмещая его с панк- или хард-роком:

- Santa Xenus: "Ну, в принципе я слушаю рэп, но во время игры (орда) мне нравится что-нибудь потяжелее".

- EvilThatManDo: "Настоящие орки слушают только Heavy metal! Iron Maiden, Manowar, "Ария"! Forever! Всем оркам совет!"

Музыка - это не просто звук. Каждая мелодия, темп и ритм в определенном сочетании вызывают в человеке различные состояния.

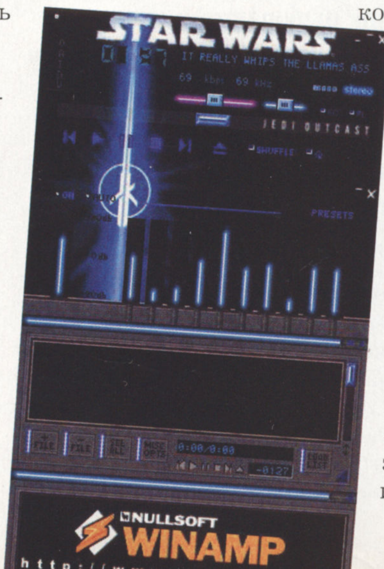
Я не случайно обозвала орков безбашенными: сумасшедший микс тревожных басов панка и тяжеляка и депрессивно-размеренный ритм рэпа у любого сорвет башню. Так вот как они достигают состояния берсерка! Конечно же, разгадка в музыкальных извращениях...

Неожиданно рэперы отыскались и среди эльфов. Однако часто среди ушастых встречаются такие откровения:

- HellFire.pro: "Я играю за Эльфов. Не знаю, как вас, а меня прет от стандартной музыки в Варике! А вообще я ставлю или классику - "Полет Валькирии" или что-нибудь из "Nightwish!"

Хуманы оказались проще и практичней. Небезызвестный BigMan каждую тренировку начинает с запуска Winamp'а с разбавленной рэпом попсой. Он хочет научиться не отвлекаться на посторонние звуки во время серьезных чемпионатов, и по тому, каким этот хум стал спокойным, сосредоточенным и внимательным в игре, можно судить об актуальности его метода. В комментариях к теме рядом с человеческой расой часто фигурировало сочетание слов "альтернативка и транс". Спорные музыкальные направления, на мой взгляд, недалеко ушедшие от медленной (я бы добавила, колыбельной) попсы.

Некогда знаменитый андед Zaratustra предпочитает для расслабления слушать Мадонну или Mylene Farmer. А потом, для контраста, врубить на полную катушку Depeche Mode.



Бессмертные пошли дальше своего гуру-некроманта, обратившись к блэку. Почти вся нежить слушает британскую группы Cradle of Filth и Cannibal Corpse. Естественно, подо что же еще творить свои темные ритуалы, как не под зловещие аккорды black или death rock'а?

Многие геймеры подметили, что во время игры слушать музыку неудобно, заряд бодрости от любимых мелодий они предпочитают получать до или после игры. И, наконец, нашлось еще одно подтверждение того, что музыкальные вкусы и игровые предпочтения взаимосвязаны. Рандомщики не отличились принципиальностью и в музыке:

- Lamkin: "Я играю рандомом и музыку слушаю всю подряд (меломан)".

Проанализировала я полученные данные и представила, как в следующем аддоне "Варкрафта" финалом кампании станет всеобщее примирение и братание рас. Оно, конечно же, выльется в огромный пир, на который все орки явятся верхом на скейтбордах, в бейсболках, в просторных футболках и огромных кедах. Эльфы медленно вплывут в торжественную залу, облаченные в изящные оперные робы. Патлатые андеды, в банданах и хайратниках, скрепя костями и новенькой кожей своих косух, лязгая шпорами на казаках, припрутся на крутой тусняк. А хумы, как обычно, всех обманут... Они станут координаторами этой вечерины, поэтому стиляги орки, навороченные андеды и цивильные эльфы будут вынуждены слушать на ней одну гнилую попсу. На этой почве разразится новый мордобой... Но это уже совсем другая история.

СТРАНА ПОБЕДИВШЕГО КИБЕРСПОРТА

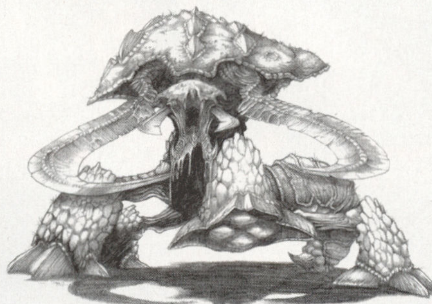
Если бы Сара Кэрриган жила в Корее, то: а) Была бы супермоделью. б) Встречалась с известным киберспортсменом

Главная цель прогеймера?
Заработать столько денег, чтобы купить Землю.
Iloveoov

Южная Корея - единственная в мире страна киберспортивного феномена. В середине 90-х годов правительство Кореи одобрило план реализации программы создания национальной высокоскоростной системы интернета, охватывающей территорию всего государства. Благодаря большой плотности населения и относительно небольшой территории, проект был реализован за очень короткий промежуток времени. Однако корейский экономический кризис 1997 года практически полностью истребил малые и средние компании Кореи, оставив на рынке лишь монополистов. Многие владельцы разорившихся компаний открыли небольшие компьютерные клубы, что коренным образом сказалось на пристрастиях корейской молодежи: вместо того, чтобы покупать дорогие консоли или игровые компьютеры, подростки предпочли посещать интернет-кафе и рубиться в многопользовательские игры. Правда, не все мультиплеерные игрушки получили широкое распространение: к примеру, Quake (и многие другие FPS) попали под запрет из-за наличия в них сцен насилия. Владельцам клубов, названных в Корее "PC Baang" и предоставляющих желающим за небольшую плату доступ в Сеть, требовалась игра, которая привлекла бы к ним больше клиентов. И тут весьма кстати появился StarCraft, который до сих пор является "религией миллионов". Причин, по которым игра приобрела огромную популярность, много: во-первых, корейцы отдают предпочтение быстрым и динамичным играм, именно такой игрой является StarCraft; во-вторых, игра была признана лучшей по итогам 1998 года и привлекла внимание потребителей; в-третьих, юниты и технологии из игры прекрасно вписывались в корейскую культуру и менталитет.

В подобной обстановке в Корее проходят важные матчи

Благодаря буму компьютерной игровой индустрии, корейский рынок стал приносить сверхприбыли компаниям-производителям игр, а огромный рост числа компьютерных клубов привел к всеобщей популяризации компьютерной игры как новой разновидности отдыха. Вскоре появилось понятие компьютерного спорта, все больше людей приходили в клубы и проводили там свое свободное время, все более ускорялся процесс перехода к принципу "больше, чем игра". Начали формироваться первые кланы, а в клубах - проводиться первые турниры тех, кто хотел доказать свое превосходство в игре.



С появлением прогеймеров на телевидении, в фильмах и рекламе, многие подростки стали рассматривать игры как путь к успеху. Увлеченные мечтой попасть на TV, они начали тренироваться, оттачивая игровое мастерство до идеального. Вовлечению все большего количества молодежи в компьютерный спорт способствовало и увеличение призовых фондов и количества разнообразных турниров. Это привело к росту конкуренции, а, следовательно, и профессионализма. Транслируемые соревнования стали освещать профессиональные спортивные комментаторы, игроков же начали наряжать в стиле героев известных кинофильмов (например, в костюм Batman'a), а вскоре и вовсе - в униформы собственного дизайна: от обтягивающих костюмов в лучших традициях сериала Star Trek, до аналогов белоснежного обмундирования флотских офицеров.

Комментаторы, как и зрители, очень эмоциональны

Так игры превратились в зрелище, а форма вошла в традицию. Зрительская аудитория онлайновых игр сегодня составляет порядка десяти миллионов человек.

Такие компании, как Coca-Cola, Olympus, Gillette и др. набирали обороты в спонсировании турниров, длящихся по три месяца, расходуя огромные суммы. Сегодня стало традицией каждый новый сезон CPL проводить под эгидой компании-спонсора, а ведь существуют еще и любительские, квалификационные, командные и даже женские лиги.

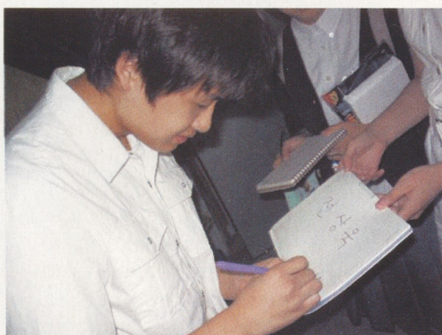
Рейтинги каналов повышались, с ними возрастало количество транслируемых состязаний и соответствующих спонсоров. Все теку-

Очередь на вход в огромный стадион, в котором проводится финал одной из лиг

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

В офисах фирм многие работники ставят игру по умолчанию, наравне с Microsoft Office. В школах каждый ученик знает, кто лучше всего справляется с математикой и... с игрой в StarCraft. Рейтинги игроков вывешиваются рядом со списками академической успеваемости учеников и студентов.

Известный прогеймер JulyZerg под присмотром секьюрити и наблюдением телекамер



Эти несколько закорючек и кружочков, на самом деле, - ценный автограф корейского прогеймера

щие и прошедшие матчи можно было просмотреть в интернет, купив за умеренную плату специальный абонемент. Из 26 миллионов пользователей Сети в Корее восемь миллионов играют в StarCraft.

Новый вид спорта быстро стал сверхпопулярным, появилась Корейская Ассоциация прогеймеров (ныне Корейская киберспортивная Ассоциация) - KPGA (KeSPA). Именно эта организация присваивает игроку статус профессионала в дисциплинах StarCraft: BroodWar (насчитывает около 200 прогеймеров) и Counter-Strike, ежемесячно обновляя рейтинги зарегистрированных.

С ростом конкуренции среди игроков, условия вступления в KPGA стали более сложными. Лучшие игроки начали объединяться в команды и привлекать спонсоров, превратившись в маркетинговый инструмент крупных корпораций.

StarCraft в Корее превратился в четвертый национальный вид спорта, наравне с бейсболом, футболом и баскетболом, а лучшие

У этого парня в кармане - 60 штук баксов!

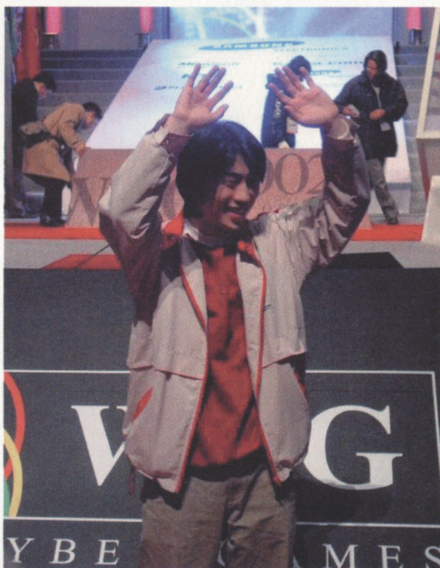
прогеймеры обрели звездный статус. Корея - единственная страна, где до сих пор сохраняется высокий уровень продаж лицензионных дисков StarCraft (а ведь игре уже стукнуло семь годков).

У каждого популярного игрока есть свой фан-клуб. Больше всего поклонников образовалось у самого известного игрока StarCraft за всю историю игры: SlayerS_'BoxeR' имеет свыше полумиллиона зарегистрированных фанов.

Многие прогеймеры застраховали свои конечности на крупные суммы. Так, например, рука известного игрока YellOw - главный инструмент его побед, застрахована на $60 тыс. Молниеносная реакция, ум, точность и скорость рук - вот залог успеха в игре.

Мера, которой прогеймеры оценивают быстроту рук, называется APM (actions per minute). APM - это среднее число действий на клавиатуре и мыши, которое игрок может совершить за минуту. В StarCraft у рядовых игроков этот показатель составляет 90-150. Прогеймеры же в некоторых играх демонстрируют

Lim Yo-Hwan ака SlayerS_'BoxeR'. В 2003 году на корейском видеорынке "Матрица: Революция" собрала меньше денег, чем DVD с записью выигрышных матчей SlayerS_'BoxeR'а.



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Покупка кибер-команд в Корее скоро станет таким же привычным и серьезным вложением денег, как приобретение футбольных клубов. За этим процессом пристально следят многие "маркетинговые гении" и потенциальные инвесторы.

результат свыше 400 APM, т.е. почти семь операций в секунду.

Корпорация KTF оказывала стабильную спонсорскую поддержку команде KTF Magic@Ns, а та, в свою очередь, сумела привлечь в свои ряды таких легенд корейского прогеймерства, как Hong Jin-Ho (YellOw) и Kang Min (Nal_rA).

Успех KTF Magic@Ns объясняет, почему другие телекоммуникационные компании Кореи начали вкладывать деньги в сферу прогеймерства. На данный момент это: SK Telecom, Pantech Group и Samsung Electronics. Извечный конкурент KTF на рынке, компания SK

BoxeR плачет, потерпев поражение в финале OnGameNet StarLeague от своего ученика и соратника по команде - Iloveoov

Команда KTF. За следующую победу спонсоры обещали купить нам кроссовки!

Lee Yun-Yeol ака NaDa

Telecom - крупнейший корейский оператор беспроводной связи, в апреле также заключил контракт с командой Lim Yo-Hwan'a (BoxeR) - 4Union. Команду переименовали в SK Telecom T1, и теперь она успешно выступает на корейских прогеймерских лигах. Pantech Group - третий по величине производитель сотовых телефонов в Корее перехватил инициативу в августе прошлого года, начав поддерживать команду Toona SG (переименована в Pantech & Curitel Curriors), в которую входит легендарный игрок Lee Yun-Yeol (NaDa).

Samsung Electronics также поддерживала прогеймерскую команду Samsung Khan с 2000 года. По отзывам экспертов, компании, работающие в сфере телекоммуникаций (в том числе и мобильной связи), стали спонсировать огромную махину корейского StarCraft: BroodWar-прогеймерства в надежде получить мощную отдачу от фанатов игры. Полученный результат не только оправдал, но и превзошел все ожидания.

Только KeSPA может присвоить статус (полу)прогеймера. Полупрогеймер может играть на отборочных OnGameNet Challenge League, MBCGame Minor League, но не может выступать на OnGameNet ProLeague, MBCGame ProLeague. Все турниры подразделяются на два вида: обычные и под эгидой KeSPA. Игрок, два раза занявший определенные места (если турнир проводится в один день - попадание в Top 8, если это лига - в Top 16) на турнирах под эгидой KeSPA, может получить статус прогеймера после того, как пройдет специальный курс обучения. Статус полупрогеймера присваивается любителю, если он добился таких результатов только один раз. Полупрогеймер - нечто среднее между любителем и прогеймером.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Каждый третий кореец когда-либо играл в StarCraft, а каждый пятый - имел эккаунты на игровом сервере Battle.Net.

Около половины из общего числа прогеймеров зарабатывают ежегодно в среднем $30 тыс. Менее десяти получают шестизначные доходы. Единицы, выигравшие самые престижные корейские лиги (OnGameNet StarLeague и MBCGame StarLeague) в дополнение к зарплатам получают в среднем $20-25 тыс. за первое место, $10-15 тыс. - за второе и $5-10 тыс. - за третье.

Вот последние данные самых оплачиваемых контрактов корейских прогеймерских команд с некоторыми игроками.

[Oops]Reach (KTF)	$230,000 за год
NaDa (P&C Curriors)	$600,000 за три года
SlayerS_`BoxeR` (SK T1)	$200,000 за год
YellOw (KTF)	$400,000 за три года
Nal_rA (KTF)	$330,000 за три года
GoRush (SK T1)	$100,000 за год

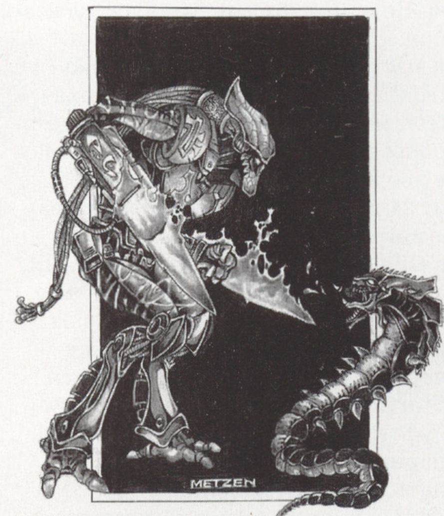
Учитывая финансовую ситуацию в Корее, подобные оклады являются очень большими. KTF, кстати, потратит в общем $1.42 млн. в ближайшие три года на зарплату другим известным игрокам: TheMarine, ChoJJa и Sync.

Компания SK Telecom расходует не меньшие суммы на игроков своей команды, не считая оплаты питания, проживания в апартаментах (тренировочной базе) - специально выстроенном здании SK T1 в центре Сеула и средств передвижения (в частности, командного двенадцатиместного Chevrolet).

ToSsGirL хоть и полупрогеймерша, но известная (надо ли объяснять почему?)

Награждение победителей на MBCGame You are the Golf King StarLeague 2004: 1 место - GoRush, 2 место - NaDa

Вне Кореи игра как профессия почти не практикуется, а воспринимается с негативным оттенком, как занятие бездельников. Однако ошибочно думать, что прогеймеры получают свои доходы незаслуженно. На самом деле это огромный труд, требующий неимоверной силы воли и терпения. В условиях жесткой конкуренции необходимо постоянно тренироваться и поддерживать форму, а это занимает практически все свободное время. Тренировки по 5-10 часов в день просто не оставляют времени на развлечения, да и сама игра стала для прогеймеров работой. Сейчас в Корее насчитывается одиннадцать спонсируемых профессиональных команд, участвующих в транслируемых по телевидению лигах: GO, Hanbit Stars, Hexatron Dream Team, Samsung



Корейский прогеймер с самой большой зарплатой

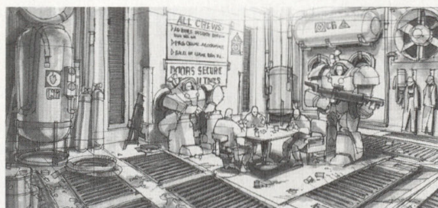
Khan, KOR, KTF Magic@ns, Plus, Egosys P.O.S, Soul, SK Telecom T1, Pantech & Curitel Curriors. У каждой команды есть менеджеры-наставники. Они определяют режим тренировок, разрабатывают стили игры подопечных, подыскивают наиболее перспективных игроков для команды, следят за конкурентами, обеспечивают поддержание физической и моральной формы игроков команды и т.д. Например, в команде Hexatron все прогеймеры обязаны регулярно посещать тренажерный зал, а также укреплять здоровье и мотивацию изощренными методами из арсенала их менеджера. В их числе: подъем на одну из корейских гор и отдых на природе.

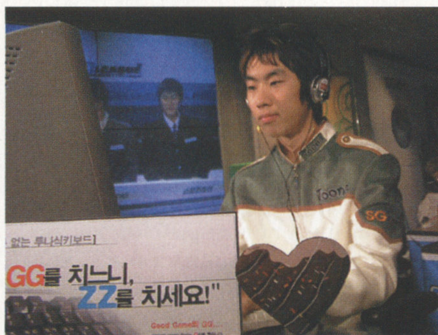
Поклонницы мечтают хоть раз оказаться на свидании со своими кумирами-прогеймерами, но работа не позволяет игрокам нарушать режим, отвлекаясь на личную жизнь. К тому же, оговоренные контрактом правила зачастую запрещают игрокам устраивать свидания в здании, где они проживают. В правилах команд встречается и множество других запретов: на посещение ночных клубов, тусовок, употребление алкоголя и т.д. Многие иностранные игроки, приехавшие в Корею работать прогеймерами, на собственной шкуре познали все тяготы этой работы и сдались: либо покинули страну не солоно хлебавши, либо ушли из спорта.

Вот мнение решившего оставить прогеймерство американского игрока Rekrul, который не оправдал возложенных менеджером надежд в выступлении за команду Hexatron: "На примере команды Hexatron можно увидеть негативные стороны прогеймерства. Все входящие в нее корейцы находятся в возрасте от 21 до 26 лет. Они не зарабатывают огромных денег, они не становятся "известными" прогеймерами. Они не получают образование. Все, что они умеют делать - очень поздно вставать, быть ленивыми как черти и постоянно тренироваться в StarCraft. Я удивляюсь, что с ними будет после StarCraft? Это умные парни, но что они собираются делать, когда им исполнится 25-29 лет? У них нет опыта самостоятельной жизни, работы и денег. Они собираются получить работу в супермаркете и уйдут на пенсию кассирами? Это печальная реальность, которая затронет множество прогеймеров. В Корее востребованы сильные игроки, которые состоят в известных и престижных командах. Слабым игрокам пробиться на лиги нереально. StarCraft стал намного проще, чем прежде. Большинство прогеймеров используют в игре одинаковые стили и стандарты, игра в плане стратегии отточена до идеала. Разумеется, возможности для нововведений еще есть, в этом и состоит прелесть StarCraft. Но при таком подходе ты не выстоишь против сильных игроков, не оправдаешь свой статус геймера и не заработаешь денег.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

За каждым игроком StarCraft в Корее может быть закреплен один из трех статусов: любитель, полупрогеймер и прогеймер.





"Игроки из других стран приезжают и уезжают постоянно. Для них крайне необходимо сразу победить, поскольку здесь у них нет дома и денежные затраты, соответственно, большие, а напряжение громадное", - рассказывает Дэниел Ли, менеджер Hexatron.

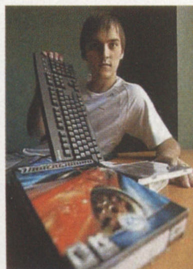
Ушедшие прогеймеры идут в армию, продолжают получать образование или находят постоянную работу. Если до этого прогеймер успел прославиться, ему без проблем предложат работу в любой компании, связанной с игровой индустрией (например, консультантом в фирме, разрабатывающей компьютерные игры либо девайсы для прогеймеров). Два самых первых и известных некорейских игрока, которым удалось попасть в элитнейшую корейскую лигу OnGameNet StarLeague и долгое время удерживаться в Top 30 рейтинга прогеймеров KeSPA - канадец Гийом Патри (Grrrr...) и француз Бертран Гроспелье (ElkY). Они стали звездами в Корее, несколько лет выступали за команду AMD Dream Team (ныне Hexatron) и заработали приличные деньги. Однако из-за огромной конкуренции их результаты со временем становились все хуже, и в 2004 году они объявили о том, что уходят из прогеймерства. Первый нашел себе девушку - корейскую фотомодель, живет на свои сбережения от прогеймерства, второй также обзавелся подругой и играет в покер. До этого прогеймерство обеспечивало ему стабильный доход, он даже регулярно отсылал деньги живущим в Франции родителям.

Карьера профессионального игрока очень коротка, трудно встретить прогеймеров моложе 17-ти и старше 23-х лет. Причина? У большинства людей моложе 17-ти лет отсутствует необходимая для карьеры профессионального игрока способность к стратегическому мышлению. После 23-х, рефлексы и реакция становятся слишком медленными, чтобы быстро и адекватно реагировать на меняющийся геймплей - игрок "увядает".

"StarCraft - игра молодых", - говорит Гийом об одной из причин своего ухода и низких результатах. Ответ на вопрос, насколько популярно прогеймерство в Корее, можно получить из фрагмента интервью с игроком...

"Я встречал самых сексуальных девушек Кореи, видел самых знаменитых актрис и лучшего актера - все они играли в StarCraft. На самых известных турнирах 60-70% участников - новички, - рассказывает Гийом, подчеркивая тем самым популярность игры. - Фотомодели играют в StarCraft. Моя девушка - фотомодель; она и все ее друзья играют в компьютерные игры".

Гийом рассказывает об одном случае, когда он повстречал главную кинозвезду Кореи. Актер сразу же узнал Патри. "Он сказал, что хочет сыграть со мной в StarCraft, и мы сыграли. Я не к тому, что играли мы чтобы выяснить кто из нас лучше, а к тому, что это обычное социальное явление в этой стране: как



Гийом Патри

игра в карты или просмотр фильма".

"Я участвовал в VIP-вечеринке в отеле Marriott Seoul", - говорит Гийом об ивенте, на котором присутствовали сливки корейского общества и знаменитости. Благодаря статусу и мастерству профессионального игрока, он стал по-настоящему популярен в Корее.

"Сначала я чувствовал себя очень странно. В Канаде или США я был бы неизвестным, но здесь меня постоянно узнают".

"На моем первом оффлайновом турнире, когда я еще не засветился на TV, меня узнали около тысячи человек. Все они кричали, поддерживали меня и аплодировали-аплодировали".

Патриция Чанг, представитель Samsung - генерального спонсора World Cyber Games - сказала както о Гийоме: "Он - суперзвезда, здесь он так же и даже более популярен, чем самые знаменитые кинозвезды Голливуда. Гийома окружают фанаты практически везде, куда бы он не пошел, будь то ресторан или турнир".

"Это похоже на цепную реакцию, - говорит Гийом. - Тридцать человек могут узнать меня, если я оказываюсь в помещении, которое вмещает тысячу. Затем раздается: "Гийом здесь!". И начинается... Все просят автограф или фото на память.

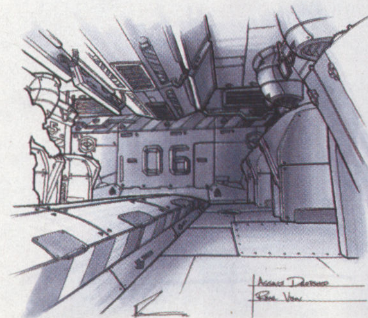
В Китае еще хуже. Я никогда не выступал на китайском TV. Я и несколько лучших корейских игроков поехали туда на показательный турнир. После того, как нас представили публике и нескольким сотням журналистов на пресс-конференции, около 400 человек прорвались на сцену за автографами! Нас охраняли восемь здоровых охранников, которые с трудом сдерживали толпу. В тот момент я действительно испугался".

Пример успешного развития института профессиональных игроков в StarCraft и другие игры в Корее оказался заразным. Аналогичный процесс начался в других странах Азии - в Китае, Малайзии и Филлипинах. Немного статистики: потенциальный рынок компьютерных игр в Китае составляет 243 миллиона человек в возрасте от 14 до 24 лет, недавно там появился национальный телеканал, транслирующий киберспортивные (в том числе и StarCraft) лиги. Аналитики считают, что развивающиеся в этой стране процессы, во многом напоминают те, которые происходили в середине 90-х годов в Корее.

В самой Корее существуют три крупных кабельных телеканала, которые круглосуточно транслируют игровые матчи и организуют собственные лиги. Более 50% эфирного времени выделяется под StarCraft. Игры различных лиг проводятся в Сеуле в специальных студиях; еженедельно их смотрит столько же зрителей, сколько посещают кинотеатры. Одна из таких телевизионных студий - OnGameNet Studio - находится в крупном торговом центре Сеула COEX Mall. Она оборудована по последнему слову техники, и, помимо сцены, на которой выступают игроки, включает обширную обсерверскую зону. Игроки используют специальные девайсы для прогеймеров, которые можно приобрести только в Корее (обычно

это мыши KTEC, клавиатуры Samsung DT-35, специальные коврики и наушники для того, чтобы игрок не слышал подсказки и крики зрителей). Финалы самых популярных лиг проводятся на огромных площадях в различных городах Кореи, собирая от 30 до 130 тысяч зрителей. Впечатляет, когда на фотографиях видишь большие очереди за билетами. Корейская игровая "Мекка" привлекает молодых людей со всего мира, которые поддаются соблазну, мечтая купаться в лучах счастья и славы. Именно здесь родилась идея проведения международного чемпионата по компьютерным играм - World Cyber Games, где на протяжении уже нескольких лет участвуют игроки со всего мира, но в StarCraft доминируют лишь корейцы.

В целом, многие эксперты склонны считать, что Корею охватила опасная болезнь. Чрезмерное увлечение компьютерными играми - наркотиком 21-го века, приводит к подрыву здоровья всей нации. Известны летальные исходы, когда люди умирали в компьютерных клубах от кровоизлияния в мозг, просидев несколько суток за любимой игрой без еды и перерывов. Многие (в том числе и прогеймеры) уделяют игре слишком много времени и бросают учебу и работу, дожидаясь призыва на обязательную военную службу в корейской армии. Но все же увлечение игрой, атмосфера соревнований, и возможность заработать на этом деньги лучше, чем наркотики, алкоголь и безделье. У корейской молодежи есть цель, к которой она стремится, и эта цель стимулирует экономику страны.



Владимир ЧАПЛЫГИН

ЛУЧШИЕ СПОРТСИМЫ ПО-РУССКИ!

С момента прошлогодней публикации о положении дел на ниве отечественного строительства модов к спортивным симуляторам от EA Canada произошел ряд существенных изменений. Во-первых, громко заявил о себе Pro Evolution Soccer 4. Так что обходить стороной российский чемпионат для детища Konami мы не имеем права. Благо в 2005-м он вышел значительно оперативнее своего прошлогоднего предшественника. Во-вторых, нельзя не отметить курс на рост количества разработок: активизировали деятельность завсегдатаи сайта www.fifasoccer.ru плюс увеличилось поступление модов из республик бывшего СССР. К сожалению, закрылась много лет радовавшая виртуальных спортсменов “Русская Лига” для сериала FIFA Football.

Редакция решила отойти от прошлогодней системы оценки модов. Теперь используется пятибалльная шкала с шагом в 0,5 и напоказ выставляется только окончательный рейтинг. Дело в том, что спортивные менеджеры живут абсолютно по иным законам, чем симуляторы. Да и создание примочек к хоккею резко отличается от футбола целым рядом нюансов. Даже российский чемпионат для Pro Evolution Soccer 4 стоит рассматривать под другим углом, нежели российские, украинские и прибалтийские первенства к FIFA Football 2005. Впрочем, везде есть ряд общих критериев. Например, точно ли выполнены составы команд, правдоподобно ли выглядит календарь сезона, насколько глубоко и хорошо переработана графика, менялись ли оригинальные звуковые файлы - все это и многое другое послужило базой для выведения итоговой оценки.

Ukrainian League 2005

Разработчик Александр Клубов
Игра-база FIFA Football 2005
Сайт www.donin.com/sports/fifa2004
Размер файла 4,65 Mb

Герой-одиночка Александр Клубов продолжает ежегодно радовать нас оперативным выпуском украинского чемпионата для очередного эпизода канадского сериала FIFA Football. После установки мода игра будет общаться с вами на русском

Ukrainian League 2005

языке. Ukrainian League 2005 несет на своем борту 14 клубов высшей лиги сезона 2004/2005 (к сожалению, “Борисфен” и “Закарпатье” в этот список не включены) плюс сборную Украины. К ним прилагается корректная форма (по два комплекта на каждую команду), логотипы, баннеры и флаги болельщиков. Составы соответствуют реальному положению дел на декабрь 2004 года.

Отдельной похвалы заслуживает доступ к Кубку Украины, Лиге чемпионов и Кубку УЕФА в режиме “Карьера”. Что касается приятных мелочей, то сюда можно отнести фирменный значок телеканала EuroSport, рекламные щиты на стадионах, логотип украинского чемпионата. Перед нами качественная работа, в которой были допущены обидные огрехи по части графики (на экране форма выглядит зернисто, а при удалении камеры неприятно рябит в глазах). Но, пожалуйста, не забывайте про тот факт, что создатель продукта делал все сам.

РЕЙТИНГ 3.5

РПЛ 2005: Великолепная семерка

Разработчик SlayeR, Maxsoccer, Ded, w1Ng, AlN!ck при поддержке Mania Software
Игра-база FIFA Football 2005
Сайт www.fifasoccer.ru
Размер файла 7,55 Mb

В прошлом году в это же время мы спокойно наслаждались “Российской Премьер-лигой 2004”, сейчас приходится довольствоваться

РПЛ 2005: Великолепная семерка

полуфабрикатом под названием “РПЛ 2005: Великолепная семерка”. Будем надеяться на выход полноценного мода с 16 командами, а пока что принимаем участие в мини-турнире, в котором лицом к лицу встретились шесть самых популярных российских клубов: московские “Спартак”, “Локомотив”, “Торпедо” и ЦСКА, самарские “Крылья советов” и питерский “Зенит”. Спрашивается, почему семерка? Дело в том, что последнее вакантное место отдано нашей национальной сборной, но участие в доморощенном чемпионате она не принимает.

Как и Ukrainian League 2005, отечественный мод добавляет в игру русский язык, а вот дальше начинаются выгодные отличия. Программисты не поленились вылепить из полигонов сто фотореалистичных лиц для футболистов основных составов. Домашние и выездные комплекты формы выполнены на более высоком уровне, увы, не на “отлично”. Кстати, фамилии игроков на футболках написаны по-русски более качественными шрифтами.
В наличии также фирменный мяч Select, красочные флаги болельщиков, реальные рекламные щиты на стадионах и высоко детализированные логотипы команд в меню. Трансляции матчей стилизованы под вещание телеканала “Спорт”. Впрочем, на наш взгляд, самая уникальная фишка - это появление в FIFA Football 2005 точной копии российского судьи Валентина Ива-

нова. Такого нет ни у кого. По-хорошему "РПЛ 2005: Великолепная семерка" заслуживает пятерку, но мы ее лучше прибережем до выхода полной версии.

РЕЙТИНГ **4.5**

Baltic Teams Patch 2005

Разработчик Robert, YaS, Pyzel, GWiDON
Игра-база FIFA Football 2005
Сайт www.fifaservis.com
Размер файла 2,01 Mb

Baltic Teams Patch 2005

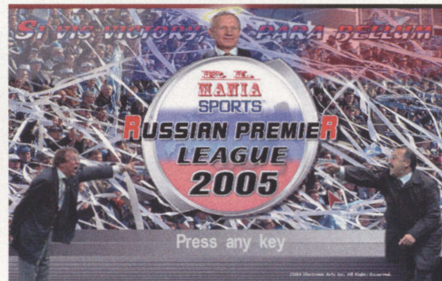
Разработчики мода действовали, исходя из принципа "лучше меньше, да лучше". Число нововведений невелико. Во-первых, появились три прибалтийских сборных (Литва, Латвия и Эстония). Во-вторых, после установки патча открываются национальные команды Японии, Голландии, Сенегала и Южной Кореи, а также 20 скрытых форм плюс два стадиона: Ali Samiyen (домашняя арена турецкого "Галатасарая") и Olimpico (итальянские "Рома" и "Лацио"). В-третьих, болельщики теперь размахивают красивыми флагами, игроки сборных щеголяют в реалистичной форме и хвастают правдоподобными трехмерными физиономиями.

Все вышеперечисленные примочки выполнены на высоком уровне. Эх, если бы разработчики не поленились добавить в творение побольше свежих фишек, наверняка бы их детище ходило бы в хорошистах.

РЕЙТИНГ **3.5**

Russian Premier League 2005

Разработчик RLTeam
Игра-база Total Club Manager 2005
Сайт www.rusleague.com **Размер файла** 41,7 Mb



Russian Premier League 2005

Не смущайтесь присутствия слова "бета" в названии продукта. Незавершенная версия Russian Premier League 2005 для Total Club Manager 2005 по уровню исполнения стоит двух полноценных модов средней руки, ибо самый навороченный игровой режим "Основание клуба" теперь доступен и для России. В реестре значится более тысячи отечественных городов.

Вторая слагаемая успеха - радикально изменившаяся статистика национальной команды, клубов Премьер-лиги и первого дивизиона. Она заточена под новый чемпионат, но базируется на данных, полученных по окончании прошлого сезона. Кстати, из-за некоторых цифр на форуме *www.rusleague.com* разгорелись нешуточные споры. Мол, почему у дорогостоящего нападающего Кавенаги из московского "Спартака" низкий рейтинг, из-за чего у игрока сборной Чехии Мартина Йиранека столь скромные показатели? Со многими претензиями стоит согласиться, но при этом критикам надо учесть, что возведение невероятно точной статистической базы - это вам не фунт изюма. Тут приходится засучивать рукава и работать до седьмого пота. Так что мелкие погрешности в таком деле неизбежны.

Появились доморощенные спонсоры, все российские клубы обзавелись логотипами, а питерский "Зенит", московский "Спартак", ЦСКА и подмосковный "Сатурн" даже своими собственными еженедельными журналами. Во время трехмерной трансляции матча на поле красуются знакомые по реальной жизни рекламные щиты, экипировка футболистов соответствует действительности.

РЕЙТИНГ **4.5**

P.S. По словам одного из лидеров проекта Олега Борищенкова, окончательный релиз их детища состоится ближе к маю. В него войдет перелопаченная статистика по составам команд высшего и первого дивизиона плюс все зоны второй лиги.

Украинская лига ТАК! 2005

Разработчик Bolshak, Lvfenix, Chu
Игра-база Total Club Manager 2005
Сайт www.tcmnews.ru **Размер файла** 7,48 Mb

Украинская лига ТАК! 2005

РЕЙТИНГ **4.0**

Странное название проекта объясняется тем, что до выхода истинной "Украинской лиги" на свет успели появиться аж четыре одноименных продукта. Со стороны это дело напоминает ситуацию с водкой "Распутин", когда бородатый мужик подмигивал нам одним глазом с бутылочной этикетки. Опасайтесь подделок, настоящий мод включает в себя национальную сборную Украины, 8 лиг, 80 логотипов команд, 34 реальных стадиона, 124 клуба (из них - 66 начинающих команд) и более двух тысяч футболистов. Разумеется, все игроки снабжены правдоподобными параметрами. И это только начало. Со временем в "Украинскую лигу ТАК! 2005" добавят новые вкусности и увеличат число старых.

Программисты хорошенько покопались в графическом коде. Во время трехмерных трансляций матчей мы видим достаточно неплохо вылепленные лица известных игроков, реалистичную форму и рекламные щиты. В целом получился очень качественный продукт, но по числу интересных находок и объему проделанной работы он все-таки проигрывает Russian Premier League 2005.

Российская Премьер-лига 2004

Разработчик Asiat, Darrix, SlayeR, Manticor, Cleric, Spartak, 333, TNeo, Dimas при поддержке Mania Software
Игра-база Pro Evolution Soccer 4
Сайт www.fifasoccer.ru **Размер файла** 22,5 Mb

Российская Премьер-лига 2004

В прошлогодней статье мы сознательно оставили в стороне разговор о российском первенстве для Pro Evolution Soccer 3 по двум причинам. Во-первых, материал был посвящен исключительно разработкам для спортивных спорных симуляторов от EA Canada. Во-вторых, на момент написания той статьи мод находился на стадии приготовления к релизу, и мы попросту не могли его пощупать живьем. В этом году ситуация резко изменилась. Konami обыграла EA Canada на ее же футбольном поле, да и команда сайта *www.fifasoccer.ru* выпустила свой мод чуть ли не сразу же после выхода японской игры.

В основу нынешнего творения положен прошлогодний чемпионат России (трансферы, стартовые составы, расстановка игроков на поле). Так что у поклонников краснодарской "Кубани" и ныне несуществующего волгоградского "Ротора" есть шанс повернуть вращение колеса футбольной истории вспять. К 16 командам прибавились дебютанты Премьер-лиги "Терек" и "Томь".

РЕЙТИНГ 4.5

Программисты постарались на славу. Лица большинства футболистов популярных в народе команд мало чем отличаются от реальных прототипов. Для полного счастья не хватает настоящих судей, а то доставшийся по наследству от оригинальной игры темнокожий арбитр, обслуживающий матч двух команд со среднерусской возвышенности, - это нонсенс. Неплохо нарисованы эмблемы команд и флаги. Однако из-за отсутствия у Pro Evolution Soccer 4 ряда лицензий смотрятся они неправдоподобно, а местами даже комично. Зато стадионы с их россыпью рекламных щитов заслуживают высокой оценки.

I LOVE THIS GAME

В стороне от переиначивания канадских спортсимов не остался и виртуальный баскетбол. По адресу *www.nbalive.slamdunk.ru* можно познакомиться с деятельностью команды RBL Team. Сейчас разработчики трудятся над изменениями к NBA Live 2005, но происходит это крайне медленно. К сожалению, команде энтузиастов не хватает людей, которые бы хорошо разбирались в модостроительстве. Редакция искренне надеется, что данная заметка привлечет к проекту внимание и свежие силы. Благо положительный опыт уже имеется. В 2001 году после публикации в "Навигаторе игрового мира" статьи о "Российской хоккейной лиге", к RHL Team присоединился ряд ее нынешних членов.

Российская Хоккейная Лига 2005

Разработчик RHL Team **Игра-база** NHL 2005
Сайт www.rhl-mod.ru **Размер файла** 33,6 Mb

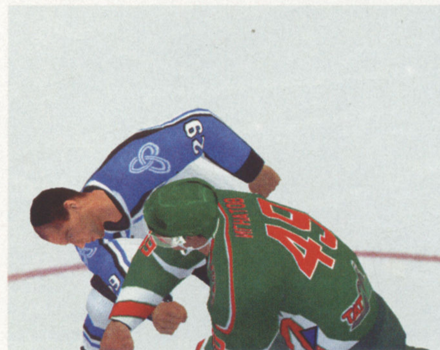
РЕЙТИНГ 5.0

NHL 2005 надолго войдет в историю игровой индустрии. Впервые получилось так, что настоящего состязания не было (нынешний сезон вот уже несколько месяцев как окончательно отменили из-за разногласий профсоюза заокеанских хоккеистов с комиссаром Национальной Хоккейной Лиги Гэри Бэттменом), а его официальный симулятор живее всех живых. В данном свете повышенную актуальность приобретает "Российская Хоккейная Лига 2005" от RHL Team. Ведь ни для кого не секрет, что многие энхаэловцы перебрались играть в наши богатые клубы.

Напомним, что год назад мы признали "Российскую Хоккейную Лигу 2004" лучшей отечественной спортивной разработкой. Забраться на пальму первенства трудно, но еще труднее там удержаться. Впрочем, для RHL Team это не проблема. Девелоперы вновь доказали, что они являются лучшими на ниве модостроя.

На радость любителям русификаций, "Российская Хоккейная Лига 2005" обучает NHL 2005 говорить на языке Пушкина и Толстого. Исключение составляют лишь текстовые сообщения в режиме "Династия", в которой сохранились клубы NHL. За чемпионатом с родными "клюшкарями" просьба обращаться в раздел "Хоккейные лиги".

В моде тщательно собраны все команды Суперлиги, причем для каждой создан собственный стадион с уникальным ледовым покрытием. Разумеется, составы команд и календарь привели в полный порядок. На фоне высокого уровня графики оригинальной NHL 2005 визуальная составляющая "Российской Хоккейной Лиги 2005" смотрится ничуть не хуже. Правдоподобные трехмерные лица, два комплекта высокодетализированной формы на каждую команду; имена и фамилии хоккеистов отображаются как в меню, так и на свитерах. Единственное нарекание вызывает лишь отсутствие фотографий хоккеистов. Впрочем, создатели мода утверждают, что в ближайшем апдейте детища они решат данную проблему. Также должно появиться упоминание фамилий дикторами стадионов, плюс некие "праздничные" формы для команд Суперлиги.



Российская Хоккейная Лига 2005

Отдельного внимания заслуживает находящийся в разработке мод, который добавит в игру Высшую лигу. Рекомендуем вам почаще наведываться по адресу www.rhl.infobox.ru/board/showthread.php?t=501. Там можно найти примочки, которые украсят великолепный продукт RHL Team.

В остатке...

Нынешний сезон следует признать удачным. Качество знакомых нам по прошлому году продуктов не опустилось ниже ранее установленной высокой планки, да и здорово видеть, как на фоне заматеревших аксакалов модостроительства появляются новые команды со свежими проектами.

МОДДИНГ ИЛИ ПОЧЕМУ?..

Wildcat

От редакции: Что заставляет человека взяться за совершенствование некой, явно не собственной, компьютерной игры? Почему группы людей, разделенные не только расстоянием, но и границами, а иногда и океанами, вдруг объединяются для улучшения ее реалистичности и геймплея? Именно об этом мы попросили рассказать координатора крупного модостроительного проекта FMRM.

Думается, то же, что подвигает автовладельца заняться моддингом своего железного коня, а компьютерщика тратить время и деньги на апгрейд и тюнинг PC. Разумеется, каждый приходит к этому решению сам, но, по моему мнению, в основе всего лежит желание собственными силами хоть както улучшить этот несовершенный мир.

Мод (mod) в переводе с английского означает "модификация, изменение", еще одно значение этого слова - сокращенное "modify" - "модифицировать, изменять". Соответственно, моддинг (modding) подразумевает модификацию чего-либо своими руками. Это может делаться для улучшения параметров, но основная цель - получение эстетического удовлетворения от любимой вещи, проявление ее истинной красоты и привлекательности. Ну и чтобы выпендриваться перед друзьями.

Что есть моддинг

Sudden Strike привлекал и, что еще более удивительно, продолжает на протяжении уже многих лет привлекать тысячи игроков со всего мира? В далеком 1998 году эта игра оказалась революционной для своего времени. Но с тех пор в игровую индустрию ворвались 3D-технологии, появились сотни новых стратегий. Может, дело в том, что более удачного движка для "тактического симулятора" так и не придумали? Ведь и сегодня Sudden Strike остается одной из лучших игр по Второй мировой.

Что же не понравилось игрокам в столь замечательном исходнике? Не устраивали их следующие моменты:

- танки стреляют "себе под нос";
- ограниченный набор юнитов, который не позволяет создавать исторически достоверные миссии;
- некоторые образцы техники не соответствуют своим историческим прототипам, характеристики других взяты явно с потолка, третьи - никогда не покидали границ полигонов;
- различного рода несуразности, типа взрывающихся от пистолетных выстрелов железобетонных бункеров и прочее, прочее, прочее...

Фан-движение попыталось взять процесс в свои руки. В разных странах начали появляться моды, которые исправляли досадные ошибки и неточности, добавляли новые юниты и графику.

В последнее время в жанре RTS обозначилась четкая тенденция: разработчики все чаще начали строить структуру игры таким образом, чтобы была возможность ее редактирования. Это намного продлевает жизнь хорошей игре и иногда даже дает ей "второе дыхание". Не стал исключением и Sudden Strike: фирма-разработчик сделала доступными инструменты для редактирования файлов игры, любители игры тоже написали коекакие утилиты. В результате в интернете появились моды SS, среди которых достойное место занял российский FMRM.

Каждая из команд шла своим путем, который предполагал собственный взгляд на геймплей, баланс и даже саму эстетику игры. Однако, как говорится: "Если у вас с другом есть по рублю, то обменявшись ими, вы так и останетесь с одним рублем. Но, если у вас есть по идее, то поделившись ими, у каждого из вас будет уже по две идеи". Т.е. процесс был взаимополезным, и найденные решения становились достоянием всех моддеров. Вскоре появилась и первая профессиональная команда APRM, для которой моддинг стал бизнесом, а сам мод - коммерческим продуктом. Но и результат ее работы намного более удовлетворял игровое сообщество, чем оригинал, и вскоре фактически стал стандартом.

Откуда есть пошел российский моддинг

Стихийное творчество масс к моменту издания в России следующей версии игры - "Противостояние 4"/Sudden Strike II - вылилось в самоорганизацию вокруг мода FMRM (Fox Mulder Realistic Mod). В результате анархический по своей сути процесс постепенно привел к появлению первого, самого популярного российского мода для Sudden Strike.

Наверное, самым первым российским модом стал FMRM для милой сердцу каждого геймера-ветерана пошаговой стратегии Panzer General. Его создателем был Fox Mulder (Андрей Чернявский) - специалист по истории WW2 и по совместительству великий и ужасный моддер, который и по сей день не пропускает ни одной достойной игры, дабы не выпустить к ней свой собственный реалистичный мод. Порой этой участи не избегают даже другие моды.

Зачем же было нужно менять то, что уже было признано большинством в качестве стандарта? Ответ на это,

Московский филиал команды: Лемке, Wildcat, Semtn, Kosyak, Zarathustra

Уральский филиал FMRM (Parison, S.Alex, Cassad) после удачного тестирования нового юнита

Небольшая часть новых и перерисованных моделей техники FMRM

как ни странно, лежит в области идеологии. Разработчики изложили в концепции игры свои взгляды на войну и ее итоги: немецкая техника - wunderwaffe (чудо-оружие), американская и английская - чуть хуже, затем уже идет японская, а советская - полный отстой, выиграть, используя ее, было почти невозможно.

Многие российские игроки не смогли этого принять и объединились, чтобы создать свой собственный, динамичный и интересный мод. Но, в то же время, через всю их работу красной нитью проходило именно стремление к реалистичности, как во внешнем виде создаваемых юнитов, так и в определении их ТТХ. Для чего, конечно, приходилось много работать с документами, читать воспоминания ветеранов, смотреть кинохронику того времени.

Взгляд изнутри

К моменту своего появления на российском портале, посвященном серии игр "Противостояние"/Sudden Strike, я уже давно серьезно занимался историей и с увлечением играл в стратегии. На этом сайте мне повезло найти не только захватывающую стратегическую игру, посвященную интересующей меня Второй мировой войне, но и людей, глубоко знающих ее историю. До решения помочь им в создании исторически достоверного и реалистичного мода на близкую мне тему оставался один шаг... и я его сделал!

До этого я участвовал в попытке реанимации Panzer General 3D, от дальнейшего развития которой отказалась фирма-разработчик, но из-за закрытости структуры игры затея не удалась. Здесь же моддерам удалось получить доступ к командам движка Sudden Strike, изучить их параметры и шаг за шагом, от версии к версии, получать все более и более реалистичную картину компьютерных сражений. Им удалось разобраться с форматами файлов юнитов, после чего они начали создавать свои собственные.

От версии к версии все более увеличивалось число тех, кому наша работа была интересна: им надоело играть в игры типа "немцы в тире" или "как американцы в Нормандии, выиграли войну". Благодаря их поддержке, наш мод живет до сих пор, развиваясь и наполняясь новым содержанием. Именно в этой среде команда разработчиков находит единомышленников, которых мы принимаем в свои ряды для продолжения начатого дела.

Вообще же, мотивы людей, расходующих свое личное время и силы на некое общеполезное, но бескорыстное дело, весьма различны. Это и самопознание ("Другие же могут делать так классно! Почему я не могу?"), и самореализация тех, кто постоянно занят добыванием хлеба насущного, и, наверное, наиболее важное - творческий процесс, как при дизайне 3D-модели, так и при создании карты, а затем и миссии на ней.

Причем затягивает он ничуть не меньше, чем процесс игры. Наблюдая полученный результат, хочется опять взяться за работу - внести в игру дополнительные возможности, реализовать смелые идеи, создать новые модели юнитов, смоделировать на картах новые игровые ситуации.

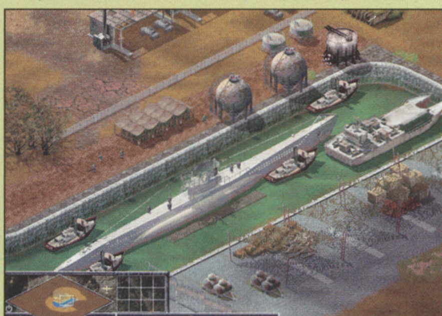
Вообще, чтобы добиться значимого результата, как выяснилось, порядок работы должен выглядеть следующим образом:

- *определение того, что хочется получить;*
- *определение того, что нужно, чтобы получить желаемое;*
- *внесение основных изменений в геймплей;*
- *создание миссий и кампаний;*
- *в соответствии с запросами при создании миссий - внесение новых юнитов с заданными возможностями.*

Самое важное в моддинге, как и в любой работе, - команда единомышленников. Несмотря на то, что нас разделяют и расстояния, и границы, мы объединены стремлением сделать любимую игру еще лучше - реалистичнее, интереснее и красивее. Географически в FMRM можно выделить как наиболее многочисленные - уральскую и московскую секции, есть ребята с Украины и Прибалтики.

Сейчас мы общими усилиями переходим на новый движок - Sudden Strike - Resource War. Вообще же направлений для приложения усилий в работе над FMRM множество и, ус-

После кропотливой работы фанатов модификация APRM (последняя версия была издана, как обычная игра под именем Hidden Stroke 2) превзошла оригинальный Sudden Strike 2, жаль ушло на это несколько лет



ловно, наших бойцов можно разделить по специализациям.

Разработчики - те, кто создает инструментарий - новые программы, помогающие быстро и эффективно вносить изменения в игру и ее объекты. И главное - изо дня в день, из месяца в месяц работают с юнитами, настраивая их параметры так, что игроки теряют ощущение реальности и начинают верить, что этот медленно ползущий, лязгающий гусеницами и ревущий мотором тяжелый танк на экране - не компьютерная модель, а настоящий "Тигр". Они, фактически, занимаются исследовательской работой, ведь, по сути, игра до сего времени представляет собой "черный ящик", т.к. известно действие, назначение и параметры только части ее команд. Да и применить эти команды, как оказалось, можно не только по прямому назначению, но и для реализации того, для чего они, быть может, никогда не предназначались. Поэтому от смелости и фантазии разработчиков во многом зависит насыщенность игры новыми возможностями.

Картоделы - делают красивые карты и исторически правильные, захватывающие сюжетные миссии по знаменитым и неизвестным страницам войны, благодаря информации, почерпнутой из документов, книг и воспоминаний. Они выполняют, помимо основной функции, также и другие: поиск новых идей, над осуществлением которых стоит поломать голову; тестирование того, что получилось у разработчиков (как правило, наиболее критические ошибки выявляют именно они); ну, и, само собой, приходится искать пути для реализации своих планов (пути эти зачастую оказываются неочевидными) при помощи того ограниченного набора скриптовых команд, что им дала фирма-разработчик, и который она все время меняет в сторону сокращения, от версии к версии движка.

Юнитмейкеры - подвижники, которые разыскивают старые чертежи, затем снова ищут варианты подлинной раскраски (камуфляжа) тех лет, создают по ним трехмерные модели танков, самолетов и другой техники и, в результате, создают юниты.

Историки - специалисты по WW2, которые пишут выверенные комментарии (ТТХ техники, время и место ее применения) в редакторе игры для картоделов и не допускают появления на наших картах "Тигров" в 1941 году, что иногда встречается в некоторых современных играх.

Тестеры - бойцы, которые тестируют, тестируют и снова тестируют... Карты, юниты, да и весь мод. Задача перед ними изначально стоит следующая: создать такие условия, которые не предусмотрели разработчики и картоделы, и в случае, если появится сбой, отправить отчет об обнаруженной ошибке.

Наша команда напоминает роту ветеранов в бою: выпадет из цепи пулеметчик - другой боец подхватит оружие из его ослабевших рук. Отряд теряет командира - руководство принимает на себя другой. Не получается взять сходу узел сопротивления - отряд отходит на отдых, приходит свежее пополнение, с новыми идеями и знаниями. После перегруппировки сил мы снова идем на штурм и берем очередную высоту.

Юрий В. ПЛЕШАКОВ aka Труп

Редактирование NAV зон для CSBOT

При написании статьи использовался накопленный командой Reallite Labs опыт по редактированию Nav Зон, а также оригинальная статья, написанная г-ном LLlHuLLe/leM для Reallite Labs.

Этот материал посвящен редактированию Nav Зон (далее - НЗ) для официальных ботов Counter-Strike: Condition Zero и Counter-Strike: Source. Из него вы узнаете, как сделать НЗ для любой карты CS и отредактировать ее так, чтобы игра с ботами практически не отличалась от игры с людьми, т.е. была такой же интересной и динамичной. Согласитесь, смотреть, как боты застывают или тупят в некоторых местах, удовольствия не доставляет. Редактированию научиться очень просто, и это может сделать каждый. Однако все, о чем пойдет речь в этой статье, было установлено опытным путем, и она не может претендовать на звание полного и универсального мануала. Сразу оговорюсь, что редактирование зон в CS:S немного отличается от CS:CZ. В конце статьи вы сможете найти описание отличий. Кстати, в интернете есть информация о ZBot - фанатской переделке CSBot для Counter-Strike 1.6. Все, что будет описано ниже, применимо и к нему.

О Nav Зонах

Итак, приступим. Nav Зоны играют роль "дорожек" для ботов, с их помощью компьютер ориентируется на карте, соображает, как добежать до противника, как установить бомбу, куда выводить заложников и т.д. и т.п. Для каждой карты НЗ, конечно же, различаются. Все сведения о НЗ хранятся в файлах, которые имеют такое же название, как и карта, и расширение ".nav". Т.е. НЗ для карты de_dust будет называться de_dust.nav. Эти файлы лежат в той же папке, где находятся карты (<ваш путь к игре>\cstrike\maps).

При включении режима редактирования вы можете заметить, что в центре экрана вместе с прицелом появляется белый крест. Этот крест необходим при создании новых зон, в остальных случаях он большой роли не играет.

Сами зоны отображаются разноцветными прямоугольниками. Зона означает, что бот может передвигаться по поверхности, на которой она находится. Высоту отображения зон можно изменять с помощью команды ***bot_nav_zdraw*** (по умолчанию она равна 4 единицам). Это бывает полезно при создании НЗ в тех случаях, когда зоны не видны, к примеру, когда под ногами непрозрачная вода или густой туман.

Все зоны должны располагаться только под прямыми углами друг к другу, однако высоты вершин не являются фиксированными, и поэтому есть возможность делать НЗ наклонными.

Зона, на которую вы направляете свой прицел, меняет цвет на желтый. Такие НЗ принято называть "текущими зонами". Если вы вращаетесь в разных направлениях, то в прицел будут попадать разные зоны, и те из них, на которые вы смотрите, автоматически становятся текущими. Номер текущей зоны отображается внизу слева, там же отображается название зоны, если оно есть, и ее флаги.

Когда вы выделяете зону для дальнейших операций, она становится выделенной и закрашивается белым цветом.

С выделенной зоной можно производить большинство операций. Заметьте, что выделенная и текущая - это разные зоны. Текущая зона - всегда та, на которую вы смотрите. При этом вы можете выделить НЗ и смотреть на нее, тогда она будет одновременно и текущей, и выделенной. Но после того, как вы выделили одну, можете смотреть на другие зоны, и они будут текущими, но выделенной останется та, которую вы выбрали.

Чтобы боты могли передвигаться от одной зоны к другой, между ними существуют пути. Пути отображаются в виде линий, соединяющих центры смежных сторон зон, но поскольку НЗ обычно вплотную примыкают друг к другу, эти линии очень короткие. Пути показываются у текущей зоны, причем их цвет зависит от того, в каком направлении боты могут перебегать от нее к другим. Если боты могут перемещаться от текущей зоны к другой и обратно, то путь показывается голубым цветом. Если в обратном направлении путь запрещен, он показывается синим цветом. Однако на практике часто бывает, что путь, который существует в двух направлениях, показывается синим цветом, да и вообще, при рисовании путей нередко возникают глюки, например, путь рисуется от зоны в пол.

Наконец, на некоторых НЗ рисуются вертикальные линии красного, зеленого и фиолетового цветов. Так обозначаются sniper spots, approach points и encounter spots (проще говоря - кемперские позиции, а также критично важные места, по таким зонам компьютерные противники будут бегать чаще, чем по обычным).

Создание Nav Зон

Создавать новую НЗ приходится в трех случаях:

☛ если у вас есть карта, на которой вы хотите играть с ботами, но отсутствует соответствующий .nav файл;

☛ .nav файл для карты есть, но он глючный, и при попытке добавить бота игра вылетает или намертво виснет;

☛ .nav файл для карты есть, но при загрузке ботов на сервер выводится сообщение о том, что НЗ делалась для другой версии карты. В таких случаях боты могут бегать неправильно.

Все, что вам нужно в первом случае, - это:

а) создать сервер;

б) добавить бота за любую из команд (с помощью консольной команды ***bot_add***).

После этого можно пойти попить чаек, а ваш родной "единственный и вечный" будет трудиться, создавая НЗ.

Автоматическое создание зон - это гигантский плюс CSBot'a, благодаря которому почти вся черновая работа перекладывается с человека на компьютер. Впрочем, здесь есть свои тонкости.

Выполнение пункта б) происходит в два этапа. На первом у вас появляется сообщение о том, что боты учатся играть на этой карте. При этом создаются все зоны, анализируются пути между ними и т.д. Этот этап обычно длится не очень долго. На втором появляется надпись "Analyzing" и шкала, на которой отражается процесс. Тут происходит анализ в первую очередь тактики и стратегии, выбор маршрутов и т.д. - в общем, всего того, чем нас удивляет CSBot. Расстановка точек тоже происходит именно на этом этапе.

Как только создание Nav Зон будет закончено, компьютер сохранит всю информацию о зонах в .nav файл, а сервер автоматически перезапустится, после чего можно начинать играть (В CS:S сервер придется перезапускать вручную).

Однако если вы создаете абсолютно новый .nav файл, то этап анализа оказывается ненужным. Поскольку зоны создаются компьютером, то логично было бы посмотреть, что там компьютер насоздавал, исправить какие-то явные ошибки, после чего уже запустить игру с ботами для выявления более мелких недостатков. Анализ может занимать много времени (от 10 секунд до 20 минут), так что зачем ждать, если вы точно знаете, что потом придется снова выполнять этот этап? Поэтому, если только карта не представляет собой квадрат, ограниченный стенами, стоит сделать так: перед добавлением бота на сервер командой ***bot_add*** введите в консоли ***bot_quick_save 1***. В этом случае будет выполнен первый этап создания зон, после чего сразу произойдет перезагрузка сервера. Второй этап, то есть анализ зон, будет пропущен, а позднее вы сможете к нему вернуться, запустив его вручную.

После перезагрузки сервера необходимо побегать по карте и поискать погрешности в созданной зоне. В большинстве случаев компьютер допускает множество ошибок, из-за которых боты застревают в некоторых местах или, проще говоря "тупят". О том, на что именно надо обращать внимание, написано ниже. Как только вы внесете все изменения, необходимо сохранить НЗ при помощи команды ***bot_nav_save*** и запустить ее анализ при помощи ***bot_nav_analyze***.

При анализе зон задействуется практически вся мощь PC, в результате fps резко падает, иногда даже может возникнуть иллюзия, что компьютер повис, однако это происходит крайне редко.

К сожалению, для некоторых карт автоматически сгенерировать файл .nav не удается. Компьютер может зависнуть в процессе анализа или уже после перезагрузки сервера, в момент, когда на него заходит бот. Причины сего неизвестны, и посоветовать здесь, к сожалению, нечего. Возможно, если пропустить этап анализа, дальнейшим редактированием зон вручную можно будет добиться того, что .nav файл станет рабочим. Если же это не поможет, остается только ждать новой версии бота и надеяться, что эти ошибки будут исправлены разработчиками.

Таким образом, создание новых зон является самым простым этапом. Если вы уверены, что ошибок на карте нет, или вам нет дела до них, то достаточно всего лишь нажать несколько кнопок, чтобы получить возможность играть с ботами. Если вы все же решили посмотреть зоны и сразу исправить явные огрехи, то это, конечно, займет больше времени, зато вы сразу получите достаточно качественный .nav файл. После чего сможете играть с ботами, причем рано или поздно вы можете увидеть недочеты в их игре, которые захочется исправить. Тогда вы в любой момент сможете загрузить редактор и поправить все, что не нравится. Это и будет второй этап при редактировании зон.

Редактирование Nav-зон

Общие рекомендации

Для того чтобы запустить редактор НЗ, необходимо ввести в консоли команду ***bot_nav_edit 1***. В случае с ZBot, необходимо, чтобы на карте находился хотя бы один бот, иначе зоны рисоваться не будут, а в CS:S после установки последнего обновления все команды по редактированию стали считаться читами, и, чтобы они заработали, сначала нужно ввести команду ***sv_cheats 1***. Для выключения редактора необходимо ввести команду ***bot_nav_edit 0***.

При редактировании зон время от времени сохраняйтесь командой ***bot_nav_save***. Если вы вдруг напортачили, то можно восстановить последнюю сохраненную зону при помощи команды ***bot_nav_load*** (не работает в старых версиях ZBot). Когда все, что было нужно отредактировать, отредактировано, необходимо запустить анализ зон командой ***bot_nav_analyze***.

К сожалению, иногда бывает так, что после анализа и перезагрузки сервера игра виснет. И в дальнейшем, когда вы загружаете эту карту и пытаетесь добавить бота, происходит зависание. Ну а без добавления бота невозможно осуществлять редактирование карт. Поэтому такой .nav файл будет испорчен, и все придется начинать заново. Отсюда вывод: перед редактированием .nav файла сохраняйте его копию. Лучше выйти из CS и потратить на это лишнюю минуту, чем потом кусать локти и прочие труднодоступные места.

А вот то, что на сервере находятся боты, когда вы занимаетесь редактированием, - это никак на работоспособность сервера не влияет. Поэтому можете их не удалять, ну а если они вам мешают своей беготней и разговорами - просто остановите их командой ***bot_stop 1***.

Работа с Nav Зонами

В CSBot заложено огромное количество команд для редактирования. Мы пройдемся по основным командам, используя которые можно создать довольно качественные НЗ.

bot_nav_delete - удалить текущую зону. НЗ, на которую наведен курсор исчезает.

bot_nav_begin_area - начать рисование новой зоны. При этом вы задаете один из углов. Как уже говорилось, зона представляет собой прямоугольник. Разные точки этого прямоугольника могут находиться на разной высоте. Но обычно эти точки находятся непосредственно на какой-либо поверхности (а рисуются немного выше). Поэтому, когда вы пользуетесь командой ***bot_nav_begin_area***, игра использует направление вашего курсора для задания не только двух координат, а также и третьей - дальности расположения зоны от вас. Поэтому, когда задаете угол зоны с помощью этой команды, смотрите, куда проецируется белый крест посреди экрана. Он определяет дальность точки от вас, и эта точка всегда расположена на какой-либо поверхности.

К сожалению, на объекты типа entities это не распространяется (к примеру, мост на de_aztec: курсор будет проецироваться сквозь entity, и завершить зону будет невозможно).

С помощью команды ***bot_nav_begin_area*** можно нарисовать только горизонтальную зону, у которой все четыре точки находятся в одной плоскости. После того, как вы ввели эту команду и начали двигаться, у вас будет рисоваться белый прямоугольник, который показывает, как будет расположена вновь создаваемая зона. Вы должны выбрать противоположный угол и ввести команду ***bot_nav_end_area*** - это все, что нужно, чтобы создать новую зону.

Если вы ввели команду ***bot_nav_begin_area***, но передумали создавать зону, введите эту же самую команду еще раз.

Кстати, когда компьютер создает зоны, то он делает их стороны кратными одному размеру (по некоторым сведениям - около 16 юнитов). При создании НЗ вручную данное ограничение не работает.

bot_nav_end_area - с помощью этой команды задается второй, противоположный угол вновь создаваемой зоны, после чего НЗ готова. Но она не соединена путями с остальными зонами, так что без дальнейших манипуляций боты никак не смогут на нее попасть.

bot_nav_split - в результате действия этой команды зона разрезается на две новые. Разрезание происходит по белой линии, которая меняет свое расположение на НЗ в зависимости от того, на какую часть зоны и под каким углом вы смотрите. Эти новые зоны автоматически соединяются друг с другом двухсторонним путем.

bot_nav_mark - позволяет выделить текущую зону для дальнейшего редактирования. Большинство операций осуществляется именно с выделенными зонами. Повторное использование этой команды автоматически убирает выделение.

bot_nav_connect - создает между выделенной зоной и текущей односторонний путь (от выделенной к текущей зоне).

Если вам нужно создать двухсторонний путь от зоны 1 к зоне 2, то ваши действия будут таковы:

☛ наводите курсор на зону 1 (т.е. делаете ее текущей);

☛ выделяете зону 1 командой ***bot_nav_mark***;

☛ наводите курсор на зону 2;

☛ создаете путь от зоны 1 к зоне 2 командой ***bot_nav_connect***;

☛ выделяете зону 2 командой ***bot_nav_mark*** (при условии, что курсор на нее наведен);

☛ наводите курсор на зону 1;

☛ создаете путь от зоны 2 к зоне 1 командой ***bot_nav_connect***.

Если команды забиндены на клавиши, то все эти пункты по времени займут лишь пару секунд.

bot_nav_disconnect - удаляет все пути между текущей и выделенной зонами, и односторонние, и двусторонние.

Допустим, у вас есть двусторонний путь (рисуется голубым цветом) между зонами 3 и 4, но вам нужно сделать так, чтобы путь от зоны 3 к зоне 4 был, а от зоны 4 к зоне 3 - не было. Ваши действия:

☛ наводите курсор на зону 3;

☛ выделяете ее командой ***bot_nav_mark***;

☛ наводите курсор на зону 4;

☛ командой ***bot_nav_disconnect*** удаляете пути от зоны 3 к зоне 4 и от зоны 4 к зоне 3;

☛ наводите курсор на зону 3;

☛ выделяете ее командой ***bot_nav_mark***;

☛ наводите курсор на зону 4;

☛ создаете путь от зоны 3 к зоне 4 командой ***bot_nav_connect***.

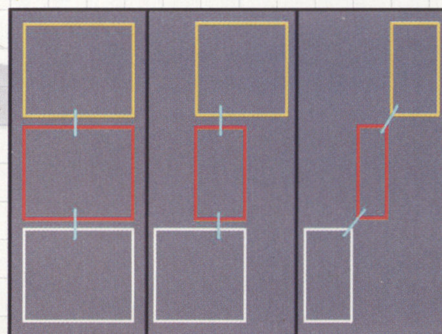
bot_nav_merge - позволяет объединить две соседние зоны в одну. При этом объединение возможно только в том случае, если смежные стороны объединяемых зон равны и лежат рядом друг с другом.

Для использования ***bot_nav_merge*** вы выделяете одну из зон, наводите курсор на другую, после чего можно использовать эту команду.

bot_nav_splice - очень полезная команда, позволяющая создавать не только горизонтальные, но и наклонные зоны. По этой команде между выделенной и текущей зонами создается еще одна, которая примыкает к обеим. При этом размер зоны в одном направлении определяется расстоянием между выделенной и текущей, а в другом - тем участком смежных сторон, которые у них совпадают при проецировании друг на друга. Что это означает, понятно из рисунка.

Третьим способом (*см. рисунок 1*), создавать зоны не рекомендуется, бо-

Рисунок 1



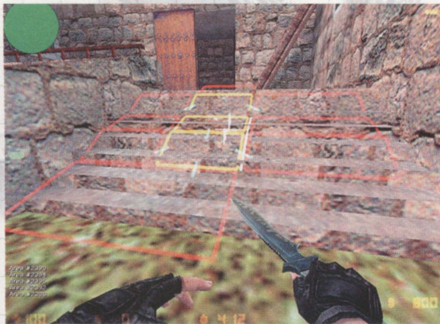


Рисунок 2

Рисунок 3

Рисунок 4

ты могут глючить в таких местах. Иногда, правда, расположить НЗ по-другому никак не удается, но все же оставляйте такие соединения на картах, только если тестирование выявило, что боты в этом месте ведут себя нормально.

Команда ***bot_nav_splice*** не только создает новую зону между двумя существующими, но и соединяет их все в двух направлениях. Соединяются: текущая зона с вновь создаваемой, вновь создаваемая с текущей, вновь создаваемая с выделенной, выделенная с вновь создаваемой.

Каждая НЗ может иметь четыре флага. Флаг - это характеристика зоны, позволяющая или запрещающая боту делать одно из четырех действий. Чтобы установить флаг на зоне, необходимо направить на нее курсор и ввести какую-либо из описанных ниже команд:

- ***bot_nav_jump*** - флаг прыжка (боты будут подпрыгивать на таких зонах);
- ***bot_nav_crouch*** - флаг приседания (на таких зонах боты будут передвигаться ползком);
- ***bot_nav_no_jump*** - флаг запрещения прыжка (боты не будут подпрыгивать на таких зонах);
- ***bot_nav_precise*** - флаг точности (боты будут передвигаться более осторожно, обычно используется вместе с флагом ***no_jump***, чтобы заставить ботов ходить по узеньким карнизам).

Несмотря на то, что на одной НЗ одновременно могут находиться все четыре флага, некоторые из них плохо сочетаются друг с другом. К примеру, ***bot_nav_jump*** и ***bot_nav_no_jump*** или ***bot_nav_jump*** и ***bot_nav_crouch***. Возьмем, к примеру, такую ситуацию: вам надо сделать, чтобы бот запрыгивал с зоны 1 на зону 3. Зона 3 находится выше зоны 1, и между ними есть наклонная зона 2. Для этого надо всего лишь присвоить зоне 2 флаг ***bot_nav_jump***. Но! При этом зона 1 не должна иметь флага ***bot_nav_crouch*** или ***bot_nav_no_jump***, иначе бот подпрыгивать не будет. А вот если флаг ***bot_nav_crouch*** присвоить зоне 3, то при прыжке бот пригнется, это необходимо в некоторых местах, к примеру, в узком проходе, соединяющем балкон и коридор на de_inferno.

Каждый из флагов обозначается особым значком - перечеркнутая зона, кружок и т.п.

Флаг отсутствия прыжка ставится преимущественно в тех местах, где бот должен спуститься сверху вниз, к примеру, при передвижении вниз по лестнице (не приставной, а обычной, со ступеньками) бот иногда может подпрыгивать, что негативно сказывается на его скорости. Флаг ***bot_nav_no_jump*** отучает его от этой вредной привычки. Короче говоря, если вы видите, что бот подпрыгивает там, где не надо, в результате теряет здоровье, скорость, попадает в места, откуда не может выбраться, - ставьте там флаг ***bot_nav_no_jump***.

Рекомендации по редактированию

Рассмотрим некоторые конкретные ситуации, на которые нужно обращать внимание при редактировании зон. Предположим, у вас есть сгенерированный компьютером .nav файл, и вы хотите сразу исправить недочеты. В этом случае вы просто начинаете обследовать карту, смотря по сторонам и выискивая, где компьютер начудил или не потрудился должным образом.

Вам следует оббежать всю карту по всем дорогам хотя бы один раз. Первое и главное, что необходимо проверять, - это наличие зон везде, где только можно бегать. При этом на больших горизонтальных участках проверять, по сути, нечего - там все всегда создается нормально.

Проблемы с зонами начинаются при изменяющемся рельефе. На ступеньках можно часто увидеть вот такую картину (*см. рисунок 2*). Исправлять такие "сооружения" смысла нет, потому что замена нескольких маленьких зон на одну большую никак не влияет на размер .nav файла.

С бортиками часто бывает вот такая ситуация (*см. рисунок 3*). В данном случае все зависит от того, насколько вам нужно, чтобы боты правильно бегали по бортику. Такое расположение, как показано на рисунке, вовсе не означает, что боты не смогут бегать здесь, однако у них могут возникать проблемы. В общем, если бортик не играет большой роли, то на это не стоит обращать внимания, а в противном случае переделываем так, как показано на рисунке 4.

Вообще, многие проблемы возникают именно оттого, что компьютер автоматически создает зоны, кратные определенному размеру. Поэтому он не может точно расставлять НЗ по бортикам. По этой же причине не создаются зоны на некоторых не очень широких карнизах (*см. рисунок 6*) или создается одна зона, рассчитанная на два прыжка (или путь, рассчитанный на два прыжка - *см. рисунок 7*).

В таких случаях надо руководствоваться здравым смыслом. На рисунке 6 движение ботов по этому карнизу не играет почти никакой роли, да и времени придется потратить порядочно, экспериментируя с ***bot_nav_no_jump*** и ***bot_nav_precize***. Так что делать зону в этом месте стоит лишь для самоутверждения (в случае на рисунке 7 боты все равно исправно

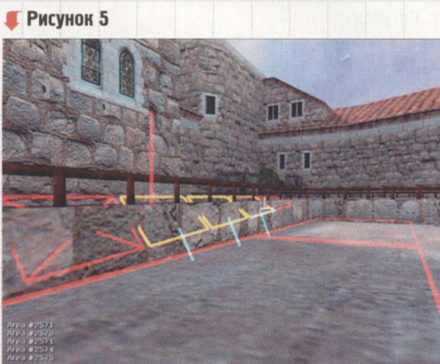
Рисунок 5


Рисунок 6

Рисунок 7

Рисунок 8

Рисунок 9

Рисунок 10

запрыгивают на ящики, так что создавать здесь зоны заново строго по ящикам не нужно). При этом необходимо следить, чтобы существовали нужные пути между зонами в тех местах, где можно забираться на ящики и т.д. Также следует обращать внимание на возможность быстрого спуска с самого верхнего ящика на землю (если, конечно, бот при этом не будет терять здоровье).

Стоит подробнее пояснить, где должны находиться зоны, а где - пути. В идеале НЗ должны примыкать друг к другу вплотную. Но если вы расположите их на некотором расстоянии друг от друга и соедините путем, то ничего страшного не будет, просто на таких зонах больше риск того, что боты станут подпрыгивать ни с того ни с сего, а ведь мы пытаемся это дело искоренить. В случае с ящиками и бортиками должны быть горизонтальные зоны на полу и на бортике (*см. рисунок 8*), а между ними - наклонная прыжковая зона.

Если вам необходимо сделать только спуск, то можно поступать двояко: либо сделать путь от зоны, расположенной на крыше, к зоне, расположенной внизу (*см. рисунок 9*), либо сделать еще одну зону (*см. рисунок 10*) и соединить ее односторонним путем.

Последний вариант в некоторых случаях предпочтителен, потому что он помогает решить проблему, когда бот замирает на краю крыши и не решается спрыгнуть.

Иногда автоматически создаются пути сквозь стены. Такие баги вы должны научиться выявлять еще на стадии предварительного тестирования.

Довольно часто бывает, что неправильно создаются флаги: отсутствует флаг прыжка там, где он нужен, или, наоборот, есть флаг прыжка или приседания там, где они не нужны. Это можно отслеживать и исправлять сразу при первом редактировании. Также помните, что игра не расставляет сама флаги ***precise*** и ***no_jump***, так что их нужно добавлять вручную. Вот пример расстановки флагов ***precize*** и ***no_jump*** в месте, где нужна точность передвижения (*см. рисунок 11*).

С дверьми обычно бывает следующая проблема: игра не учитывает, что когда дверь открыта, по ней нельзя ходить. Поэтому здесь придется потрудиться: вырезать из зоны, прилегающей к двери, кусок, чтобы боты не ходили по тому месту, которое занимает дверь в открытом положении (*см. рисунок 12*). Обязательно ищите "испорченные" зоны, в которых четыре точки не лежат в одной плоскости. Такие зоны выглядят примерно вот так (*см. рисунок 13*).

В большинстве случаев боты такие зоны игнорируют. Поскольку на этой карте подобные НЗ перекрывали весь проход, то боты этим ходом не пользовались вообще. После замены таких зон на нормальные, боты стали туда бегать. Испорченные НЗ стоит сразу удалять. Кстати, если боты у вас на карте не бегают по какому-то ходу, причина может заключаться именно в том, что все пути туда идут через такие "испорченные" зоны.

Обращайте внимание на объекты типа entities. К ним могут относиться, например, столбы, и в этом случае зона может располагаться прямо под столбом: ее придется разрезать и удалять лишнее. Кроме того, всякие полупрозрачные и прозрачные объекты практически не рассматриваются ботами как стены, поэтому зоны создаются сквозь них. Например, на cs_militia по умолчанию зоны создаются через сетку.

Самое плохое, с чем вы можете столкнуться на карте, - лестницы. Дело в том, что они создаются автоматически, и в большинстве случаев никакие глюки с ними исправить нельзя. А глюков-то как раз с лестницами - выше крыши. И все-таки раз на раз не приходится, и в отдельных случаях можно кое-что сделать (о редактировании НЗ, связанных с лестницами в CS:S, читайте ниже).

Лестница при редактировании зон показывается двумя линиями: синей и сиреневой. Сиреневая указывает непосредственное направление на лестницу и нас совсем не интересует. Хотя я встречал такую ситуацию, когда сиреневая линия находилась не с той стороны, где она должна находиться, и боты пытались забраться на лестницу с обратной стороны, и, естественно, ничего у них не получалось. В этом случае помочь ничем нельзя. На синюю линию можно косвенно влиять зонами. Если вы посмотрите внимательно, то от основной, вертикальной синей линии отходят боковые (тоже синие). С помощью этих боковых линий основная, образно говоря, крепится к зонам. То есть эти боковые линии задают направление, по которому бот может попасть на лестницу или с лестницы. Соответственно, они направлены только в те стороны, где есть зоны, и идут к центру этих НЗ. С тех зон, которые эти линии пересекают, бот и будет пытаться попасть на лестницу.

Если вы замечаете, что боты вообще не пользуются какой-либо лестницей, значит, у одного из ее краев отсутствуют боковые синие линии: компьютер не нашел, с какими зонами их можно соединить. В этом случае стоит

Рисунок 11

Рисунок 12

Рисунок13

вручную создать зону поближе к лестнице, даже если эта НЗ будет висеть в воздухе (*см. рисунок 14*). Пусть даже зона пересечет основную синюю линию.

Боковые синие линии создаются после анализа зон.

Вот два примера, когда с лестничным глюком ничего нельзя поделать. На рисунке 15 показана боковая синяя линия, которая подходит близко к забору. Когда бот забирается по лестнице, он должен пробежать по боковой синей линии, прежде чем снова начнет двигаться по зонам. Глюк заключается в том, что бот продолжает бежать в том же направлении, куда указывала синяя линия, даже после того, как она кончается. Поэтому он упирается в забор и стоит некоторое время неподвижно. Подобный глюк встречается на разных картах, так что явление это достаточно распространенное.

Оказывается, существует и обратная версия этого глюка, когда бот хочет спуститься по лестнице. На рисунке 16 показана синяя боковая линия, которая выходит в сторону ящика.

На этой карте можно часто увидеть бота в том месте, где находится стрелка, причем он пытается пробежать сквозь ящик. Просто бот хочет попасть на начало синей линии, чтобы спуститься по лестнице, а у него ничего не получается. Почему он пытается бежать к синей линии напрямую, игнорируя зоны - непонятно. К сожалению, это также пока непоправимо.

Техника движения ботов

Большинство проблем, возникающих при движении бота, связано с техникой его движения. Сразу стоит сказать, что CSBot не имеет ни малейшего представления, что такое кнопки и как ими пользоваться, так что на картах de_prodigy и cs_delta_assault придется пресекать все попытки ботов проходить через двери, которые не открываются сами.

Много проблем возникает при пользовании лестницами. С большинством из них пока придется смириться.

А вот что боты умеют делать довольно прилично - так это перепрыгивать с одной зоны на другую, к примеру, с крыши на крышу. Прыжки, конечно, не всегда получаются идеальными, но вот как раз с ними проблем меньше всего. Бота можно заставить запрыгнуть практически в любое место.

Если бот упирается в стену и не двигается в течение некоторого времени, то возможно несколько вариантов. В частности, бот мог вылезти с лестницы и воспользоваться неудачной синей боковой линией (*см. выше*). В этом случае боту ничем не помочь. Также стоит проверить: возможно, за стенкой проходит другая дорога и автоматически создался путь через стенку (например, на cs_mansion по умолчанию так и было: из дома с первого этажа шли пути наружу через все стены). Очень редко бывает, что бот посчитал, что находится на той зоне, на которой расположена стенка, и в этом случае он будет так стоять до конца раунда. К счастью, это бывает крайне редко.

Чаще всего при игре с ботами возникают две характерные проблемы, на которые вы рано или поздно обратите внимание (если считать лестницы, то таких проблем три.)

Первая проблема: когда бот находится на некотором возвышении, например, бортике, и пытается с него сбежать вниз, но постоянно балансирует на краю, не решаясь сделать маленький шажок. Возможно, что он при этом прыгает, даже вроде бы немного вперед, но в воздухе меняет направление и возвращается назад, точно на край бортика. Такое представление можно наблюдать иногда до полуминуты, и очевидно, что с этим надо что-то делать. Чтобы подправить данный глюк, нужно разомкнуть при помощи ***bot_nav_disconnect*** зону, с которой бот пытается спуститься (зона "a"), с зоной, на которую бот пытается попасть (зона "b"), и повторно соединить зону "a" с зоной расположенной немного в стороне от зоны "b" (бот боится спуститься на зону, которая находится прямо под ним).

Вторая проблема: боты часто надолго застревают в узких местах. С этой неприятностью, в принципе, можно мириться.

На cs_assault боты, например, застревают в двух местах: у входа в трубу на крыше (боту надо немного спуститься, а он боится сделать шаг) и у выхода из трубы в ангаре (причина, в принципе, та же, но рядом расположена лестница, которая все это усугубляет). Зато редко можно увидеть ситуацию, когда два бота встречаются в вентиляционном ходе и не могут разойтись.

Проблемы, касающиеся техники движения, обычно выявляются уже во время игры. Как видите, многие из них достаточно трудно исправить полностью.

Тактика и стратегия

CSBot практически не дает возможности изменять стратегию игры на картах. Она целиком и полностью зависит от маршрутов, которые просчитываются при анализе. Если боты почти не бегают каким-либо ходом, значит, они просто считают его ненужным. Если они совсем не бегают каким-то ходом, то причина может быть в наличии "испорченных" зон, перекрывающих всю дорогу.

Единственное возможное изменение стратегии заключается в следующем. Вы могли заметить, что на некоторых картах боты вообще не юзают заложников. Причина этого в следующем: на cs_ картах, помимо самих заложников, находится еще и зона их спасения. Однако CS позволяет при создании карты не создавать зону спасения, а сделать только заложников. В этом случае зона спасения автоматически равняется всей области респавна ментов. Но боты этого не понимают, поэтому на картах, где нет настоящей зоны спасения, они заложников не юзают, не зная, куда их потом выводить. Соответственно геймплей на этой карте из стандартного (терроры обороняются, менты атакуют) превращается в нейтральный, то есть все бегают по карте в поисках противника. Если вас это устраивает, то ничего предпринимать не надо. В противном случае придется воспользоваться программой ripent и добавить на карту зону спасения заложников. После чего следует загрузить .nav файл и сохранить его еще раз (вместе с анализом). Теперь менты будут выводить, а терроры - охранять заложников.

Что касается тактики, то здесь можно применять некоторые приемы, которые хоть как-то на нее повлияют. Во-первых, в некоторых случаях можно влиять на кемперские точки. Дело в том, что они всегда создаются

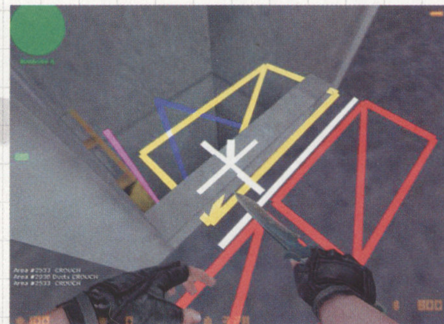


Рисунок 14

Рисунок 15

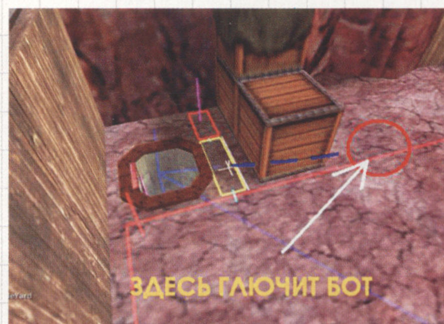


Рисунок 16

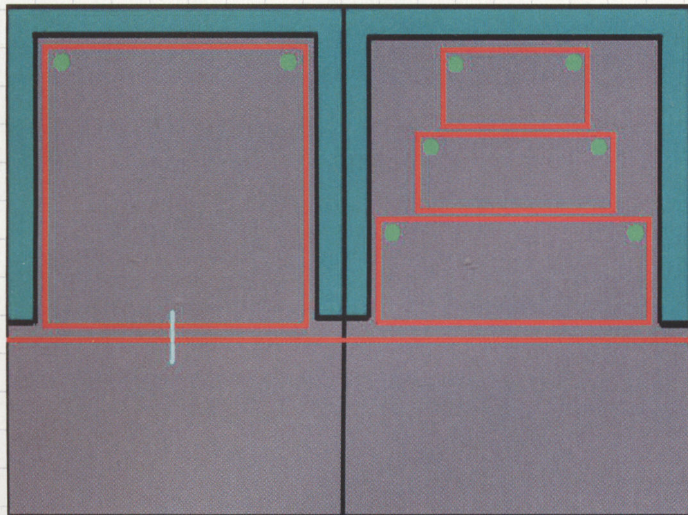


Рисунок 17

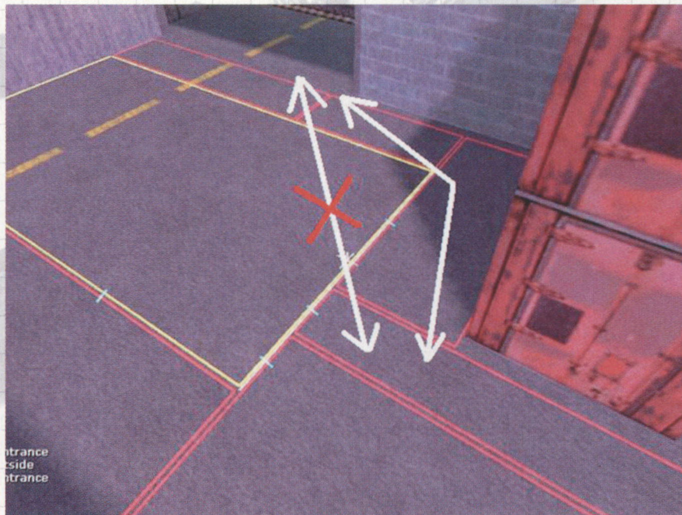


Рисунок 18

по углам зон. А это значит, что можно изменять количество точек способом, который показан на рисунке 17. Такой прием полезно применить, к примеру, на de_cbble в окнах, чтобы боты туда чаще бегали.

Еще одна весьма интересная вещь, с помощью которой можно неплохо улучшить геймплей, заключается в следующем. Боты не всегда используют короткий маршрут для своей цели, они больше ориентируются на безопасные маршруты. Безопасность позиций рассчитывается при анализе. Но, что характерно, боты всегда считают, что, чем меньше размер зоны, тем она безопасней. Они обожают бегать по длинным и узким зонам, предпочитая их большим прямоугольным. И эту особенность можно отлично использовать практически везде. Например, если у вас прямой ход, достаточно широкий и одна зона, ведущая по этому ходу, то боты будут бежать, как им вздумается. Но если вдоль каждой из стен от основной зоны отрезать по длинной узкой полоске (т.е. получится три зоны, центральная из которых широкая, а две у стен - узкие), то боты будут предпочитать держаться вдоль стен (если это не сильно скажется на увеличении длины маршрута). Получается, они не будут находиться на открытом пространстве, ограничивая угол возможного обстрела.

Таким вот образом можно существенно улучшить геймплей. Стоит побегать по карте, оценить безопасные места и поразбивать находящиеся там зоны на более мелкие. Правда, вы при этом можете получить результат, при котором боты вообще будут игнорировать некоторые большие зоны, расположенные на открытых пространствах, но в результате вы получите более хитрых и расчетливых противников. В качестве примера взгляните на рисунок 18.

При наличии одной большой зоны боты срезали бы угол (показано стрелкой), и это то, что мы от них ожидаем: всегда можно было предсказать, откуда появится бот. Теперь же бот не срезает угол, а бежит вдоль стеночки и может оказаться в углу совершенно неожиданно для вас.

Вот, пожалуй, и все, что можно рассказать о тактике ботов. После того, как у вас завершены все операции с зонами, вы можете переходить к привязке названий мест, чтобы играть с максимальным комфортом.

Разметка карт названиями мест

Этот этап используется исключительно для того, чтобы во время игры с ботами они сообщали вам ориентиры на карте, то есть, например, говорили бы не только о том, что они увидели врага, а уточняли дополнительно, где именно. Этот этап является последним при редактировании НЗ. Если вы займетесь им раньше, то потом может возникнуть ситуация, в которой нужно будет редактировать сами зоны, и тогда придется еще раз возвращаться к привязке названий мест, делать проверку и вносить какие-то коррективы.

Сразу скажу, что если у вас есть все необходимое, то привязку выполнить очень просто: на это нужно 15-25 минут и знание всего нескольких команд.

Во время игры с такими "размеченными" картами боты говорят названия мест, например, "house", "bombsite a", "roof" и т.д. Все эти фразы записаны в соответствующих звуковых файлах, а боты просто выбирают, когда какой файл воспроизвести в зависимости от ситуации.

Варианты бывают абсолютно разные, например, бот увидел врага в окне и говорит "window"; или вы просите его доложить обстановку, и он отвечает "bombsite a - sector clear". Как бот определяет название того места, о котором хочет сообщить? Ответ: по зонам. В CSBot с помощью специальных команд можно сопоставлять каждой НЗ какое-нибудь название.

При этом зона может вообще не иметь имени (так и есть по умолчанию в новом .nav файле). Такие зоны принято называть "никакими". Любое количество зон может иметь одно и то же название. Бот, когда сообщает обстановку, пользуется названием той зоны, на которой находится, а когда он видит врага, то пользуется названием зоны, на которой находится враг. Когда вы редактируете НЗ, внизу показывается название текущей зоны (вместе с ее номером), если оно есть (в CS:S название рисуется по центру, рядом с прицелом, точно так же, как и номер зоны).

Названия зон перечисляются в файле BotChatter.db в соответствующем разделе (в начале). Для каждого из названий дается ссылка на звуковой файл или файлы. Файлов может быть любое количество, в этом случае выбор звукового файла происходит случайно. Но хотя бы один файл для каждого названия зоны должен быть. Если файлов несколько, они могут различаться интонацией произношения или иметь разные названия для одного и того же места.

Таким образом мы получаем цепочку: звуковые файлы ⇔ ссылки на них в файле BotChatter.db ⇔ названия зон на карте. Именно ею вы должны руководствоваться, когда создаете привязку зон.

Впрочем, есть еще нулевой этап: вы непосредственно придумываете, что вы хотели бы слышать от ботов на карте. Для этого оббегаете всю карту и выписываете названия мест. Можно ограничиться и 5-10 основными, можно сделать и более подробное деление карты на "места", но только для каждого необходимо придумывать название, а на многих картах это проблематично (особенно на картах с неопределенной местностью типа de_dust). В идеале вся карта должна быть размечена названиями мест, не должно остаться ни одной "никакой" зоны.

Если вы создаете свой чаттер или решили добавить недостающие звуки, то помимо того, что это будет другой голос, вам придется распространять эти звуковые файлы вместе с .nav файлом, иначе, кроме вас, их никто не услышит.

Самым популярным русскоязычным чаттером является чаттер от команды Reallite Labs, в нем все английские варианты названий зон, а также все выражения ботов, которые они говорят во время игры, переведены на русский (чуть меньше 1000 фраз и выражений).

Названия мест, перечисляющиеся в BotChatter.db, доступны в CS во время редактирования зон. То есть у вас может не быть каких-либо звуковых файлов, но если в BotChatter.db упоминается соответствующее название места, то его можно будет использовать в CS.

Стоит сказать пару слов о CS:S. В нем, кроме всего вышеописанного, названия всех мест, которые вы хотите использовать, должны быть прописаны в файле NavPlaces.db, находящемся в папке ...<ваш путь к half-life2>\hl2\.

Теперь, когда у вас есть все, что нужно, можно заняться привязкой названий мест к карте. Для этого используйте команду ***bot_nav_toggle_place_mode***. Это переключатель между режимами редактирования. Когда вы вводите ее один раз, редактирование переходит в режим привязки, повторный ввод возвращает CS в режим непосредственного редактирования зон.

Отличительная черта того, что вы находитесь в режиме привязки, - невозможно выделить текущую зону. Многие зоны постепенно гаснут по мере того, как вы отворачиваетесь от них.

В режиме привязки можно изменять названия зон - это все, что вам нужно сделать, чтобы боты стали говорить названия мест на карте. Изменение названий происходит следующим образом: сначала вы указываете то название места, которое хотите присвоить нескольким зонам, после чего указываете сами зоны, название которых изменяете. Это все равно, как раскрашивать картинку: сначала выбираете цвет, затем делаете несколько штрихов.

Выбор названия места осуществляется командой ***bot_nav_use_place***. В качестве аргумента этой команде задается название места. То есть, например, если вы хотите выбрать место с названием entrance, то вводите: ***bot_nav_use_place*** entrance. Вводимое название должно быть определено в файле BotChatter.db (и в NavPlaces.db в случае с CS:S), иначе введенная вами строка не окажет никакого действия.

Для того чтобы посмотреть полный список названий мест, достаточно ввести команду ***bot_nav_use_place*** без аргумента.

Допустим, вы выбрали место с названием entrance. Теперь вам нужно пометить все зоны, которые, по вашему мнению, должны носить такое название, то есть привязать их к названию этого места (или, другими словами, дать им это название - entrance). Для этого используется команда ***bot_nav_toggle_place_painting***. Это также переключатель. Когда вы вводите эту команду один раз, то включаете своеобразный режим раскраски, при котором всем зонам, на которые вы смотрите (т.е. текущим), присваивается то имя, которое было выбрано с помощью команды ***bot_nav_use_place***. Повторный ввод команды ***bot_nav_toggle_place_painting*** выключает этот режим. В нашем случае вы должны наставить прицел на одну из зон, включить режим раскраски и, побегав, посмотреть на все зоны, которым хотите дать это название. После чего, естественно, нужно режим раскраски выключить. Все зоны, на которые вы посмотрите, станут называться entrance. Они будут показываться зеленым цветом.

В общем-то, этого уже достаточно, чтобы сделать привязку зон на карте. После этого вы вводите с помощью команды ***bot_nav_use_place*** название другого места, бежите к нему и с помощью включения и выключения режима раскраски указываете зоны, которым задается это название; затем это повторяете еще раз, и так до тех пор, пока не оббежите всю карту и не привяжете названия для всех мест.

Все неразмеченные зоны будут показываться красным цветом. Те зоны, которые вы разметили (т.е. они имеют какое-то название), будут показываться либо синим, либо зеленым цветом. Чтобы узнать их название, достаточно навести на них прицел. Зоны, которые показываются зеленым, имеют то же название, которое вы ввели последним с помощью команды ***bot_nav_use_place***. Зоны, которые показываются синим, имеют какое-то другое название.

Существует еще две команды, которые были созданы для облегчения редактирования зон. Одна из них весьма полезна: ***bot_nav_place_pick***. С помощью нее можно изменять название места, для которого осуществляется привязка, без ввода команды ***bot_nav_use_place***. Вот такой пример: вам нужно переключить название места на bombsiteB. Вы это можете сделать двумя способами:

☛ ввести в консоли ***bot_nav_use_place bombsiteB***;

☛ посмотреть на зону, имеющую название bombsiteB, и ввести в консоли ***bot_nav_place_pick***.

Второй способ предпочтительнее, потому что вам не нужно вспоминать написание названия места и потом вводить его.

Команду ***bot_nav_place_pick***, естественно, можно забиндить. Кроме того, таким способом можно установить "никакое" место, чтобы раскрасить им те зоны, которые вы раскрасили по ошибке. Для этого надо посмотреть на зону, не имеющую названия (т.е. красную), и ввести команду ***bot_nav_place_pick***. После этого с помощью переключателя режима раскраски (***bot_nav_toggle_place_painting***) можно удалять названия у тех зон, на какие вы посмотрите.

Способ №2 не подходит только в том случае, если у вас на карте пока нет зон с названием, которое вы хотите использовать.

Команда ***bot_nav_place_floodfill*** позволяет автоматически закрасить часть зон какого-либо места, чтобы избавить вас от необходимости бегать и искать те зоны, которые еще не закрашены. Это можно использовать для больших зон, но мне кажется, что проще обойтись без этой команды. Чтобы ее использовать, вы оббегаете все место по периметру, чтобы получилась замкнутая граница из зон, которым присвоено название. После чего вы наводите прицел на одну из зон, оставшихся внутри этого периметра, и используете команду ***bot_nav_place_floodfill***. В результате все внутренние зоны закрасятся автоматически.

Если вы введете эту команду и при этом у вас не будет замкнутого периметра, то все зоны на карте (или большая их часть) закрасятся и будут иметь одинаковое название. Так что пользоваться или нет командой ***bot_nav_place_floodfill*** - решать вам. Кроме того, большие места встречаются достаточно редко.

Пожалуй, это все, что можно рассказать о привязке зон. Не забудьте в самом конце сохраниться и потом играйте с ботами. Вряд ли во время привязки зон можно что-то сделать неправильно, что потом пришлось бы исправлять. Впрочем, во время игры может, например, выясниться, что боты слишком часто произносят название какого-либо места. Это означает, что они слишком часто там оказываются или место слишком большое. В обоих случаях следует некоторые из зон, относящихся к данному месту, сделать нейтральными, то есть присвоить им "никакое" название.

Ну и в самом конце небольшое предостережение: помните, что через файл BotChatter.db осуществляется связь названий зон, использующихся на карте, со звуковыми файлами. Возможен такой случай, когда вы скачали .nav файл с размеченными зонами, но самих звуковых файлов у вас нет, и в BotChatter.db не описываются те названия мест, которые есть на карте (то есть BotChatter.db у вас остался старый, не учитывающий разметку в новом скачанном .nav файле). В этом случае вы попадаете в такую ситуацию, когда вы не сможете воспользоваться разметкой мест на карте (т.е. вы не услышите ни звука, так как для каждого размеченного .nav файла, помимо самих звуков с названиями мест, должна быть соответствующая версия BotChatter.db). Более того, вы даже не сможете ее оценить, потому что из-за отсутствия названий мест, использующихся на карте, в файле BotChatter.db, происходит глюк, и все названия меняются между собой. Поэтому лучше качать все размеченные .nav файлы из одного источника и пользоваться тем файлом BotChatter.db, который этот источник предоставляет.

Редактирование в Counter-Strike: Source

Пришла пора рассказать, чем редактирование НЗ в CS:S отличается от оного в CS:CZ.

Для того чтобы создать НЗ для карты, необходимо вбить в консоли команду ***nav_generate*** (или ***nav_analyze***, принципиального значения не имеет).

Большинство команд больше не носят приставку "***bot_***" перед собой, к

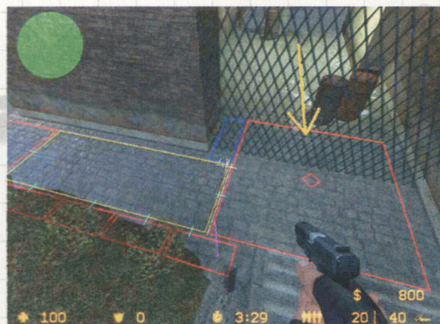


Рисунок 19

примеру, команда ***bot_nav_edit*** теперь выглядит как ***nav_edit***. Если какая-либо команда из описанных выше никак не срабатывает, попробуйте убрать приставку "***bot_***" и попробовать снова.

Боты в Counter-Strike: Source намного сильнее, чем их собратья из CS:1.6 и CS:CZ, подвержены вредной привычке под названием "прыжки по любому поводу". Теперь использованием флага ***nav_no_jump*** (именно так в CS:S выглядит команда ***bot_nav_no_jump***) никак нельзя пренебрегать.

На одной из карт CS:S наконец-то была использована многообещающая возможность: карта cs_havana является динамической, т.е. статус дверей на уровне (открыты/закрыты) меняется каждый раунд. Однако поначалу это внесло некоторые трудности в создание НЗ - боты не понимали, что путь закрыт, и глючили, упираясь в двери. Однако теперь появилось понятие "блокированные НЗ". С их помощью боты умеют распознавать, какие двери закрыты, а какие открыты. Чаще всего компьютер правильно создает такие зоны, но иногда ему приходится помогать.

НЗ, отмеченная на рисунке 19, проходит прямо через ограждение. Бот будет пытаться пройти через эту Nav Зону, он же не знает, что сейчас путь по ней закрыт. Делаем несколько операций:

- при помощи простейших команд ***nav_split***, ***nav_merge*** разрезаем НЗ и объединяем ее с соседней так, чтобы одна часть лежала с одной стороны ограждения, а другая - с противоположной;
- вводим команду ***nav_update_blocked*** (она нужна для того, чтобы компьютер заново просчитал все зоны, доступные для хождения по ним). Теперь НЗ блокирована (рисунок 20),

Рисунок 20

и бот не будет пытаться пройти через нее, когда ограждение не дает этого сделать.

Еще один момент, которому обязательно стоит уделить внимание, - вертикальные лестницы. CSBot из CS:CZ не давал практически никакой свободы по управлению тем, как боты будут лазить по лестницам. Более того, на многих картах синие линии, отвечающие за направление движения бота, когда он залезает или спускается, прорисовывались неверно, в результате боты не могли пользоваться лестницами. В этом плане в CS:S все намного лучше. Теперь на лестнице создается не просто линия, а полноценная НЗ, которую также можно редактировать. Для этого залезаем на лестницу (можно начинать и снизу, кому как больше нравится) и смотрим на один из ее углов. Курсор поменяет цвет на зеленый. Вводим команду ***nav_begin_area*** и начинаем спускаться/подниматься (рисунок 21).

Дойдя до самого низа, направляем курсор на угол, противоположный по диагонали от того угла, с которого мы начинали, и вводим команду ***nav_end_area***. Результатом наших операций станет вертикальная НЗ, которая автоматически получит флаг ladder (рисунок 22).

С этой НЗ теперь можно проводить различные манипуляции (***nav_mark***, ***nav_connect*** и др.), которые будут полезны при соединении лестницы именно с нужными вам зонами.

И последнее, при разметке карт названиями мест убедитесь, что в файле NavPlaces.db все необходимые места были прописаны, а также в том, что те люди, которые будут пользоваться вашими НЗ, имеют такой же NavPlaces.db, как и у вас.

Вот и все, что можно было сказать про редактирование Nav Зон. Надеемся, с помощью этой статьи вы сможете получить удовольствие от игры на картах, обделенных нормальными НЗ. И еще одно - как говорил великий гонщик Айртон Сенна: "Есть только один способ научиться водить болид Формулы 1, и способ этот - водить его". Точно так же и с НЗ: ваши первые опыты будут низкого качества, но не унывайте и не бросайте начатого дела, и однажды у вас получится НЗ, которую не стыдно будет показать другим игрокам.

Рисунок 21

Рисунок 22

Brothers in Arms

Откройте файл **bia.ini** в папке **/system** в директории игры и проделайте следующее:
☛ найдите заголовок **[Engine.GameInfo]** и добавьте непосредственно под ним строку **bCheatsEnabled=True**;
☛ найдите заголовок **[Engine.Console]** и добавьте непосредственно под ним строку **ConsoleKey=192**.

Во время игры нажмите **[~]** (тильду) для вызова консоли. Введите один из нижеследующих кодов:

god - неуязвимость
fly - полет
walk - отключение режимов полета и ходьбы сквозь стены
allweapons - получить все оружие
ghost - ходьба сквозь стены
allammo - пополнить боезапас
invisible (0/1) - невидимость (включить/выключить)
killall - убить всех на карте
loaded - получить весь инвентори
unloaded - убрать все предметы из инвентори
loadspmap [имя карты] - загрузить новую карту
oldmovie - режим "старого кино"
summon [имя предмета] - создать предмет рядом с игроком
blindai (0/1) - "слепые" боты (включить/выключить)
deafai (0/1) - "глухие" боты (включить/выключить)
blindenemies (0/1) и **deafenemies** (0/1) - аналогично двум предыдущим, но только для ботов-врагов

Jets'N'Guns

Для вызова консоли нажмите клавишу **[~]** (тильда). Можно воспользоваться следующими кодами:

veni_vidi_vici - выиграть миссию
keep_cool 0/1 - апгрейд системы охлаждения (включить/выключить)
arnold_for_president 0/1 - неуязвимость
power_to_the_people 0/1 - апгрейд оружия (включить/выключить)
richman n - пополнить счет до числа n

Act of War: Direct Action

Во время игры нажмите **[Enter]** и в появившемся окне вводите:

fortknox - получить $1,000
keyholemaster - убрать "туман войны"
ineedalltechnos - получить доступ ко всем технологиям
yeepeekaye - сбросить ядерную бомбу в точку, где находится курсор

The Sims 2: University

Режим отладки

Удерживайте **[Ctrl]** + **[Shift]** и нажмите **[C]**. Введите **boolProp TestingCheatsEnabled true**. Затем зайдите в дом и кликайте по предметам с зажатой **[Shift]**. Появятся новые опции. Для отключения режима отладки повторите описанную выше процедуру, но введите **boolProp TestingCheats-Enabled false**.

Небоскребы, небоскребы...

Удерживайте **[Ctrl]** + **[Shift]** и нажмите **[C]**. Введите **sethighestallowedlevel 255**. Так вы сможете построить дом в 255 этажей. **Внимание!** На слабых машинах этот чит может привести к вылету игры.

Прочие коды

Удерживайте **[Ctrl]** + **[Shift]** и нажмите **[C]**. Можно воспользоваться следующими кодами:

Kaching - получить 1000
Motherlode - получить 50,000
boolProp carsCompact true - повысить уровень детализации машин;
boolProp allow45DegreeAngleOf-Rotation true/false - включает/выключает возможность поворачивать предметы на 45 градусов;
intprop censorgridsize 0 - то, что вы всегда хотели узнать о сексе, но боялись спросить
move objects on - позволяет передвигать любые объекты

Star Wars: Republic Commando

Для вызова консоли нажмите клавишу **[~]** (тильда). Можно воспользоваться следующими кодами:

Loaded - перед игроком спавнятся оружие, взрывчатка и полный боекомплект
Fierfek - бесконечный боекомплект
Ghost - режим полета сквозь стены
PlayersOnly - все боты замирают
AllAmmo - полный боекомплект
Fly - обычный режим полета
TheMatulaakLives - неуязвимость
God - еще одна неуязвимость
Slomo # - ускорение/замедление (# - положительное или отрицательное число)

SpellForce: The Shadow of Phoenix

В адд-оне работают читы из оригинальной игры.

Вызовите консоль нажатием **[Ctrl] и [ ]**. Вводите коды, не забывая соблюдать регистр:

Application:SetBuildingFastBuildMode (1/0) - включить/выключить ускоренное строительство зданий
Application:SetGodMode (1/0) - включить/выключить режим неуязвимости (хиты падают до нуля, но герой не умирает)
Application:FastHeroCast (1/0) - включить/выключить ускорение чтения заклинаний
Application:SetBuildingTechTreeMode (1/0) - включить/выключить доступ ко всем постройкам
Application:SetFigureTechTreeMode (1/0) - включить/выключить доступ ко всем юнитам
Application:SetNoManaUsage (1/0) - включить/выключить "бесплатные" заклинания (не требуют маны)
Application:GiveMeGoods (N) - получить N единиц каждого ресурса

MVP Baseball 2005

Игроки-лилипуты

Создайте игрока с одним из приведенных ниже имен (пользуйтесь только строчными буквами):

keegan paterson
jacob paterson
isaiah paterson

Крупный игрок

В качестве имени введите "**kenny lee**" (без кавычек, строчными буквами). Параметры настройки внешности игрока будут существенно расширены (вплоть до возможности сделать ему руки разной величины).

Брак

В качестве имени введите "**erik kiss**" (опять же, без кавычек и строчными буквами). Бита игрока будет ломаться после каждого удара.

Как обмануть легенду (эксплоит)

Как только наберете 5000 призовых очков, сохраняйтесь. Очки потратьте на приобретение легендарного игрока и не сохраняйте игру (profile). Добавьте игрока в команду и сохраните командную заявку (roster). Загрузите игру (profile) - у вас опять есть 5000 очков, а легендарный игрок по-прежнему в команде. По необходимости - повторите всю вышеописанную процедуру.

SWAT 4

Для вызова консоли нажмите клавишу **[~]** (тильда). Можно воспользоваться следующими кодами:

behindview 1 - переключение на вид от третьего лица
open "имя карты" - сменить карту

Старшина СТЕПАНОВ

НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ ВОЙНЫ В СРЕДИЗЕМЬЕ

Сразу должен сказать, что рассматривать буду, в основном, методы боевых действий за светлую сторону и рецепты изведения стороны темной. Потому что это - правильно. Ну а если кто-то мучил в детстве домашних животных и предпочитает командовать сборищем каких-то немытых уродцев - пусть читает ниже. Для этой категории граждан тоже есть пара советов.

Светлая сторона

Герои

Сценарные, наделенные особыми способностями персонажи гораздо сильнее обычных юнитов. Чрезвычайно живучи и в одиночку могут расправляться с довольно серьезными силами орков. Прокачавшись до максимального уровня, вырезают целые полчища Мордора, особенно если собрать героев в один сводный отряд. Разумеется, если вы недоглядите, то превосходящие силы противника могут, в конце концов, буквально их затоптать. Хотя есть возможность воскрешения героев в центральных цитаделях (за отдельную плату и в течение весьма продолжительного времени), доводить до этого не стоит. В некоторых сценарных миссиях герои должны выжить при любых условиях. Герои по мере накопления опыта автоматически приобретают особые навыки.

Aragorn

Athelas - способность подлечивать себя и находящихся рядом героев.

Боевой крик Арагорна. Орки в панике разбегаются

Blademaster - во время активации Арагорн удваивает наносимый урон. Хорошо помогает в тяжелых битвах. Когда будет доступен меч Anduril, то при включении этого умения герой сносит сторожевую башню одним ударом. Хорошо, правда?

Leadership - лидерство. Находящиеся рядом войска становятся сильнее и храбрее.

Elendil - боевой крик, от которого у врага стынет кровь (или что там у орков) в жилах, начинается легкая диарея и им очень хочется удрать. Помогает в аховых ситуациях, когда Арагорну надо удирать самому.

Summon Army of the Dead - вызов небольшого подразделения неубиваемых мертвецов. Здорово поможет в критических ситуациях и для быстрого изведения чего-то крупного, типа гигантского слона.

Gandalf

Wizard Blast - маг направляет посох на кучу врагов, и те отлетают с синяками и шишками. Часто летальными. Здорово помогает для того, чтобы сбивать с ног троллей и катапультировать целые батальоны наседающих орков.

Lightning Sword - система "мегавольт", при которой меч Гэндальфа работает громоотводом, посылающим в кучу копошащихся урюков неслабый электрический разряд. Неплохо действует на постройки.

Leadership - лидерство (см. выше).

Mount Shadowfax - Гэндальф садится на коня, что добавляет мобильности и возможность сбивать с ног пехоту, как это делают остальные всадники.

Light of Istari - луч света, который поджаривает противников. Не слишком мощное средство против толп, его стоит применять против троллей и построек. Охранную башню вполне может сжечь одним залпом.

Word of Power - Гэндальф инициирует микроядерный взрыв, эпицентром которого он является. Достаточно завести мага в большую толпу визжащих орков и нажать кнопку... Сильная штука.

Legolas

Hawk Strike - снайпер посылает одним выстрелом две стрелы в сборище врагов. Если те слабые, то убивает сразу двоих. Если цель одиночная, то урон удваивается.

Пока сводный отряд героев уничтожает вражескую пехоту, Гэндальф рушит постройки

Посылаем мага к толпе неприятельской пехоты...

...и жмем на кнопку Word of Power. Бабах! Остался только слон, которому теперь хватит пары ударов посохом промеж бивней

Knife Fighter - Леголас переключается на оружие ближнего боя и шинкует противников с завидной скоростью.

Master Archer - экспресс-обучение находящихся неподалеку лучников, которые получают дополнительный опыт и начинают стрелять дальше. Отряд новичков сразу апгрейдится до второго уровня.

Arrow Wind - укажите зону поражения, и стрелок будет посылать в нее тучу стрел в режиме пулемета. Хорошо действует против построек и неосторожно сбившейся в кучу мелюзги.

Gimli

Axe Throw - гном бросает в противника топор с весьма серьезным уроном. Хорошо ополовинивает здоровье у крупной дичи вроде троллей.

Leap - Гимли прыгает в кучу врагов, расшвыривая тех в разные стороны.

Slayer - не злите гномов. Повышает скорость и урон.

Boromir

Horn of Gondor - на короткое время враги, окружающие героя, услышав звук этого горна, впадают в ступор.

Leadership - см. выше.

Captain of Gondor - Боромир дает дополнительный опыт находящимся рядом юнитам.

Faramir

Wounding Arrow - герой посылает одну мощную стрелу в противника. Назгул от такого выстрела теряет примерно половину здоровья.

Toggle Sword/Bow - переключение на оружие ближнего боя (меч) и обратно.

Ranger/Knight - переключение между режимом рейнджера и конного рыцаря.

Leadership - см. выше

Captain of Gondor - см. выше.

Eomer

Horse Lord - удваивает мощь окружающих его всадников.

Outlaw Leadership - интересная способность. Возможно, наследие тех времен, когда изгнанный Эомер носился со своим отрядом по Рохану... В общем, при сокрушении вражеских юнитов тут же выплачивается небольшая денежная премия (или всадники успевают опорожнить карманы орков?) Налет на несколько батальонов блохастых тварей - и появляются средства на апгрейд или постройку.

Mount/Dismount - переключение между режимом всадника и пешим.

Spear Strike - помните, как в "Возвращении короля" этот герой пригвоздил брошенным копьем "водителя" слона? Мощный бросок с сильным уроном.

Theoden

Glorious Charge - когда король Рохана на коне, он может на короткое время дать возможность окружающим его всадникам получать только 10 процентов урона.

Mount/Dismount - см. выше.

Leadership - см. выше.

King's favor - королевское благословение повышает опыт у ближайших юнитов.

Wizard Blast в действии

Сейчас герои, покончив с орками, снесут базу

Готовим местность для атаки неприятельской базы. Оркам это сильно не нравится

Десантируем энтов и направляем их рушить постройки

Досылаем до кучи роханскую кавалерию и под шумок подтягиваем через мост свою гвардию для окончательной зачистки

Eowyn

Mount/Dismount - см. выше.

Shield Maiden - увеличивает броню на 55 процентов.

Disguise - Эовин маскируется под обычного рохиримского всадника.

Smite - мощный, целенаправленный удар.

Frodo, Sam, Merry и Pippin

Эти хоббиты выполняют свою сценарную роль в игре, но в бою, разумеется, почти бесполезны.

Самое лучшее для них применение в больших драках - ***Elven cloaks***, плащ-невидимка, которым они накрываются и сидят, пережидая, когда вражеское войско будет перебито большими дядями. Впрочем, солидный запас "геройских" хитпоинтов позволяет им кое-что сделать в мелких стычках. В миссии с вызволением Фродо из лап паучихи Сэм вполне способен в одиночку вырезать пару-тройку батальонов вражеских лучников.

Treebeard

Главарь энтов подпадает под ваше управление только в одной миссии в Изенгарде, и его отличает от собратьев только большее здоровье и наносимый урон.

Спецсредства

К этой категории мы отнесем магические бонусы, которые вы получаете за прохождение миссий и уничтожение полчищ врагов. Они доступны в большинстве миссий и требуют только время на "подзарядку".

Heal

Лечение. Заполучить можно в самой первой миссии, польза от этого заклинания огромна. Наводите на свой отряд, теряющий в большой драке здоровье, и противник готов выть от безысходности. Обязательно дождитесь подзарядки этого бонуса перед большой атакой, чтобы можно было подлечить ваших воинов в критический момент.

Elven Gifts

Дает 50% бонус к наносимому вашими юнитами ущербу. Способность эта пассивная (активирована постоянно), и, разумеется, лучше ее иметь.

Power of the Istari

Добрый дядя Гэндальф добавляет 100% наносимых повреждений и ускоряет время подзарядки магических способностей.

Draft

Довольно бесполезный бонус. Позволяет вооружить всех ваших крестьян. Но мы же не собираемся разменивать профессиональную армию на слабое ополчение? Так что тратим очки на это дело только для того, чтобы пробираться по древу магических бонусов к более мощным средствам.

Налетели на серьезный отряд врага и быстро высаживаем защитные насаждения

А вот это уже не лечится. Одновременный вызов энтов и армии мертвых у стен неприятельской цитадели. Это победа

Открываем ворота и говорим "Велкам". Орочье племя, наивно полагая, что это приглашение к дебошу внутри крепости, радостно выбегает из тени и чешет к воротам.

Акт второй: закрываем ворота. Лучники, стоящие на стенах, очень быстро набирают экспу

Если уж к вашему отряду прибилась кучка беженцев, то лучшим для них применением станет объединение с отрядом лучников, которых они будут защищать в ближнем бою, если какая-нибудь тварь успеет добежать. Тогда вооружение крестьян может помочь.

Elwen Wood

Это заклинание мгновенно взращивает на местности небольшую эльфийскую рощицу, в которой ваши юниты чувствуют себя как дома и получают прибавку 50% к броне. Орочье племя, в свою очередь, перестает слышать своих отцов-командиров и теряет все бонусы лидерства.

В принципе, можно заполнить подобными насаждениями всю карту. Гринпис в восторге.

Cloud Break

Аналог приказу всем вражеским юнитам: "Стоять! Бояться!" Яркий солнечный свет на несколько секунд вводит вражеские войска в ступор, что может помочь в критических ситуациях для быстрого отхода или добивания какой-то важной постройки.

Sumon Elwen Allies

Вызывает в указанном месте (только на просматриваемой части карты) небольшой партизанский отряд эльфийских лучников. Не очень сильное средство, конечно, но шило в задницу вражеских войск вставить вполне может. Хорошо помогает для отвлечения внимания противника и как огневая поддержка вашей основной атакующей силы. Натравливать неприкрытых лучников на большую толпу орков без особой нужды - совершенно бесполезное занятие.

Summon Rohan Allies

Полезная фишка. Вызывает отряд рохайской кавалерии (правда, совершенно не прокачанной), который хорошо подходит для разведки карты и самоубийственных атак на вражеские силы для их отвлечения. Пока халявные всадники бьются с вражеским войском, ваша гвардия совершает обходной маневр и сносит вражескую цитадель.

Anduril

Добавляет 100% демедж мечу Арагорна, который с таким мечом превращается в настоящего терминатора.

Summon Eagle Allies

Срочный вызов авиаподдержки в виде эскадрильи гигантских орлов. Не F-15, конечно, но, тем не менее, хорошее средство для перехвата надоедливых назгулов. По наземным целям они тоже могут работать, но на каждую цель орлов надо направлять самому.

Summon Ent Allies

Вызов энтов. Вот эту возможность я бы посоветовал постараться заполучить как можно раньше. Древесные друзья, конечно, медлительны, но это - ультимативное оружие по сносу вражеских построек. Делайте рейд к неприятельской цитадели, чтобы открыть "туман войны", и десантируйте энтов в непосредственной близости от вражеских сооружений. Не отвлекаясь на прыгающую вокруг и ревущую от бессильной злобы толпу немытых орков, тут же направляйте исполинов крушить центральную цитадель. После ее уничтожения распределяйте остальные постройки между четырьмя энтами и за то время, которое осталось до исчезновения ходячих деревьев, вы либо снесете вражескую базу, либо порушите большую часть ее

Иногда кто-то, особо шустрый, успевает заскочить внутрь, где как раз мается от скуки моя кавалерия

"Нас обманули! Бежим!"

Халявной кавалерией снесли у врага базу

сооружений. Досылайте вашу гвардию для окончательной зачистки, и победа - в ваших руках.

Энты боятся только разве что лучников с огненными стрелами, но этим фактом можно пренебречь и не искать ближайший водоем для тушения, так как времени, отпущенного на командование этими великанами, мало. Это только в сценарных миссиях, где энты доступны на всем их протяжении, стоит беспокоиться об огне и искать ближайшую лужу или реку, если у какого-то великана подпалят крону.

Также можно переключиться с ближнего боя на кидание каменными глыбами и уничтожить постройки с относительно безопасного расстояния. Хотя мне показалось, что в этом случае времени уйдет чуть больше.

Очень неплохо энты расправляются с троллями, устраивая настоящий бокс, отправляя крепышей в глубокий нокаут.

Summon Army of the Dead

Вызов армии мертвых. Добраться до этого бонуса нелегко, но с ним противник познает настоящий ужас. Полупрозрачное воинство невозможно убить, оно буквально сжирает вражеские наземные юниты на своем пути, включая и огромных слонов. Постройки экспедиционный корпус загробного мира кромсает не очень сильно, но против больших толп вражеской пехоты действует идеально.

Только имейте в виду, что, чем сильнее халявное войско, тем меньше времени вы можете его использовать. Десантируйте эти группы в непосредственной близости от цели, чтобы не тратить драгоценные секунды на дорогу.

Вызванные энты рушат постройки в тылу орков

Все то, что прыгает под ногами - абсолютно не опасно. А вот те арбалетчики с огненными стрелами около дамбы могут представлять угрозу. Поэтому расстреливаем их с безопасного расстояния огромными валунами

Rohan

Начинаем мы воевать в Рохане, куда, если вы помните сюжет фильма, набежали всякие чумазые гопники из местечка Изенгард, чтобы устроить дебош и безобразия. Так что надо вызывать местный ОМОН, роль которого в этих краях великолепно исполняет прокачанная кавалерия, сносящая буквально все. Пехотные батальоны урюков большой, тренированный и проапгрейженный отряд роханских кавалеристов давит как танк, только со скоростью автомобиля. Поэтому я бы посоветовал делать ставку исключительно на кавалерию, добавив один-два батальона лучников для укрепления обороны цитадели и для некоторых других целей. Тактику в этом случае подсказывает потрясающая мобильность группы, позволяющая достаточно быстро реагировать на вражеские поползновения в разных частях карты для молниеносных атак и отходов. Вначале, когда кавалеристы еще малочисленны, а апгрейды брони и оружия еще не доступны, не наглейте сверх меры и делайте короткие вылазки к ближайшим от первоначального лагеря точкам, где можно построить ферму или блокпост. Размещайте там постройки и, как только денежка пойдет устойчивым потоком, летите к следующей точке, дабы и там возвести еще пару ферм. На блокпостах, дающих по три места для построек, обязательно ставьте лечебный колодец. А то и два. Используйте эти точки как опорные пункты для дальнейших наскоков на орочий беспредел. Чем больше мест вы сумеете взять под свой контроль, тем луч-

Орел сделал заход на штурмовку

Мертвые воины сжирают мумакила за считанные секунды

Подлечились у лечебного фонтана, и можно рвануть дальше

ше, как бы трудно это ни выглядело. Дело в том, что вам придется поработать пожарной командой, быстро реагируя на вопли о том, что какие-то вандалы вовсю хулиганят на ваших дачах, куроча мебель и давя посадки картофеля. Даже если какую-то ферму вы не успеваете спасти, это не беда. Враг потратил на ее уничтожение время и распылил силы, не говоря уже о том, что ваши постройки отвлекают противника от главной базы. Орки запыхаются реагировать на ваши молниеносные рейды и начнут постепенно проигрывать в экономической гонке вооружений, просто не успевая сносить ваши "кормушки" и ставить взамен свои. К тому же, налетая локомотивом на увлеченные безобразиями отдельные отряды дебоширов, вы получаете практически халявную экспу. Вылавливайте на карте отдельные группы урюков и, проскакав по их тушкам, летите дальше. Если напоритесь на большой отряд, не ввязывайтесь в позиционные потасовки. Нацеливайте кавалеристов на дальнюю от вас группу или даже указывайте им точку вообще за спинами урюков. Все, что лежит между этими позициями, будет затоптано на автомате. Следите за полосками жизни бойцов и, если увидите, что дело складывается плохо, тикайте всей толпой до ближайшего опорного пункта, где есть лечебный фонтан. Пока враги организуют погоню, ваш отряд уже успеет подлечиться и ускакать куда-то еще. Таким же образом устраивайте набеги на вражескую цитадель. Сносите столько построек, сколько позволит здоровье кавалеристов, и успевайте вовремя отвести их на лечение. Враг, разумеется, будет пытаться отстроиться заново, но на это он будет тратить время и средства. А ваш отряд, подлечившись, вновь устроит набег и успеет порушить еще несколько сооружений, а то и вовсе окончательно снести базу.

Наибольшую опасность для ваших кавалеристов, особенно на начальных уровнях, будут представлять пикинеры. В самом начале при виде этих типов, вооруженных длинными пиками, лучше даже не ввязываться с ними в драку, а дать стрекача и привести их на хвосте до ближайшего подразделения ваших лучников. Большие отряды этих весьма опасных для всадников врагов можно водить кругами вокруг вашей крепости, уставленной стрелковыми башнями до полного уничтожения. Помимо этих ребят, стоит реально опасаться Soldiers of Rhun. Они будут, пожалуй, даже посильнее пикинеров, и большое их количество ваши кавалеристы могут и не "переварить". При серьезной стычке с ними отводите кавалерию под прикрытие лучников. Или, если большой драки не избежать, используйте возможность ***Glorious Charge*** Теодена. Только следите за тем, чтобы король был в гуще всадников, дабы спасительное заклинание "накрыло" всех.

Примерно так же стоит поступать с быкующими троллями, которые в ближнем бою буянят, что алкаши в белой горячке, расшвыривая ваших конников вместе с лошадьми. Рецепт по их усмирению примерно тот же. Когда поймете, что не справляетесь, тащите его под дружный огонь стрел. Учтите, что в момент гибели у зверюшки на пару-тройку секунд окончательно сносит крышу и монстр начинает крушить все, что попадет под его тяжелую лапу.

Ну и, разумеется, у полчищ тьмы есть пара юнитов, от которых кавалеристам надо давать деру в любом случае. Это огромный слон-мумакил, бросать на которого ваших всадников чистейшее безумство, и представитель вражеской штурмовой авиации - назгул, против которого кавалерия абсолютно беспомощна. Все это безобразие уничтожается стрелами или иными спецсредствами. Слонопотама, кстати, очень неплохо поджигать огненными стрелами, и тогда обезумевшая скотинка начинает скакать по полю, давя все, что путается под ногами.

Этого места врагу уже не видать, как своих ушей. Мощный блокпост, способный без вашего вмешательства уничтожать целые толпы орков

Учтите, что управление мобильной кавалерией требует вашего постоянного внимания и чуткого реагирования на складывающуюся обстановку. Поэтому не дробите конников на мелкие группы, а собирайте одну большую, всесокрушающую банду. Не бросайте ее в лобовые атаки без необходимости и чаще используйте маневр на карте, чтобы наносить короткие, жалящие удары с быстрым отходом. Будьте сразу везде, круша противника на всей карте, благо скорость передвижения позволит это сделать. Не запирайте кавалерийский отряд за высокими стенами крепости дольше, чем требует время на поправку раненых бойцов или на уничтожение лучниками приводимых под их стрелы пикейщиков с троллями. Обязательно сделайте в крепостной стене тайный выход, дабы не тратить время на открывание ворот для организации стремительных рейдов по вражеским тылам.

Позже, когда кавалерийский отряд станет реально крутым, вполне можно и "прорашить" не успевшего отстроиться и расплодиться противника и снести его базу в самом начале. Быстро, эффективно, хотя и не совсем интересно. Главное - не отвлекаться на мелочи и сразу же мертвой хваткой бульдога вцепиться в орочью цитадель, и тут же, не обращая внимания на путающуюся под копытами пехоту, быстро порушить все его постройки.

В дальнейшем, когда враг заматереет и обзаведется сильными юнитами, про лобовые атаки в большинстве случаев придется забыть. Если не хотите положить закаленную в боях, прокачанную гвардию в стычке с большой толпой аборигенов моря Рун при поддержке мумакилов, выбирайте обходные маневры для того, чтобы нанести удар по вражеским инсталляциям. Вам будет нетрудно увести за собой охрану неприятельских баз, а потом обрушиться на цитадель совсем с другой стороны. Пока неприятель сообразит, что происходит и направит свои силы обратно, вы успеете порушить многое. Затем, когда большущая толпа, разъяренная вашей диверсией, добежит до места погрома, делайте быстрый отход, чтобы, совершив маневр по карте, обрушиться на остатки базы с другой стороны.

Gondor

С Гондором все несколько сложнее, но впоследствии эта сила покажет свою мощь. В первой сценарной миссии вам дают отряд лучников, и так как не в наших правилах подставлять опытную гвардию, то состав сил в дальнейшем будет смешанный. К тому же кавалерия здесь не такая зверская, как у Рохана, и тактика будет чуть более осторожной. Рекомендуется поэтапное вытеснение орочьего племени с захваченных им мест, с закреплением на отбитых позициях. В отличие от Рохана, Гондор может устанавливать дополнительные охранные башни на своих опорных пунктах, и я бы посоветовал ставить там по две таких башни плюс лечебный колодец. Такая конфигурация способна самостоятельно тормознуть довольно большую толпу орков и уничтожать отдельные отряды шелудивых мутантов. Можно расширять подконтрольное вам пространство и заводить лучников в заброшенные башни, но только имейте в виду, что эти отряды выпадут из обоймы вашей гвардии и вы их больше не увидите. Поэтому для этих целей лучше использовать новичков.

Первая сценарная миссия за Гондор наглядно демонстрирует всю прелесть поджаренных слонов

Постепенно продвигайте строй лучников, отстреливая набегающих монстров, и закрепляйте за собой все новые и новые территории, не забывая, разумеется, использовать кавалерию для спасительных, в случае большой атаки, фланговых ударов и для быстрых рейдов по вражеским тылам.

У Гондора впоследствии появляется возможность строить требушеты и производить ряд апгрейдов для укрепления обороны. Так что эта сила больше заточена на борьбу от обороны, а не на дикий кавалерийский налет Рохана. И в этом есть свои преимущества, особенно во второй половине игры, после появления новых юнитов у Мордора, когда роханские кавалеристы перестанут быть столь всесокрушающим средством. Именно тогда Гондор со своей оборонительной тактикой постепенного продвижения окажется сильнее кавалерии Рохана. Я попробовал на все 300 командных очков набрать прокачанных лучников и получил почти ультимативное оружие. Реальную опасность для такого "ежа" представляют разве что катапульты, и надо их вовремя уничтожать героями или держать для таких вещей батальон-другой кавалеристов в запасе.

Несколько общих советов

Берегите своих воинов и следите за тем, чтобы в каждом батальоне оставался хотя бы один юнит. В этом случае вы сможете восстановить боевую единицу у лечебного колодца с помощью заклинания heal, или, если подразделение сопровождает ветеран, то оно со временем восстановится само (для новичков можно сделать для этого соответствующий апгрейд).

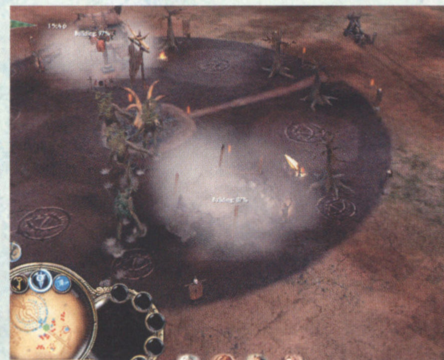
Вся гвардия, которую вы сумели сохранить, перейдет с вами в следующие миссии, и вам не надо будет тратиться на создание армии с нуля и производить те апгрейды, которые вы уже сделали. Да и опытные бойцы творят чудеса и способны уничтожать целые полчища орков, получая минимальный урон. К тому же, сохраняя свою армию, можно в дальнейшем превысить лимит на количество ваших юнитов. Так, после защиты Хельмовой Пади, я притащил в следующую миссию юнитов с 320 общими командными очками, хотя максимальное ограничение - 300.

Но здесь есть одна тонкость, которую стоит учитывать. Дело в том, что новые апгрейды появляются в соответствующих постройках по достижении некоего уровня. Прокачать здание можно, в свою очередь, только выпуском "готовой продукции". То есть, если вы уже набрали максимальное количество юнитов, но не успели, предположим, сделать дополнительную броню для лошадок, то заполучить это усовершенствование теперь можно, только потеряв часть войск и произведя их заново в определенной постройке. Придется

Lord of the Rings. Battle for Middle-Earth

Постепенно продвигаем отряд лучников по заготовленной заранее местности, периодически останавливаясь для отстрела набегающих и наползающих врагов

Ужас врага


Оборона Минас Тирита. Диверсия энтов на только отстраиваемой вражеской базе

точно рассчитывать создание своей армии, дабы не встать перед выбором, что вам придется жертвовать частью войск ради специального апгрейда.

Не кидайтесь сразу выполнять большие сценарные миссии, если есть возможность отбить у Мордора или Изенгарда какую-нибудь территорию и заполучить дополнительные очки для магических бонусов или увеличить армию, что сможет очень серьезно помочь в дальнейшем. Да и опыта юниты наберут перед действительно серьезными схватками.

Выбирайте нужные для прокачки вашей армии миссии, особо уделяя внимание тем, за выполнение которых дают дополнительные командные очки и магические бонусы. Но учтите, что, чем выше обозначенный в кружке предстоящей миссии акт компании, тем круче будет враг.

Если есть возможность соорудить "герметичную" крепость, сразу же заводите на стены лучников, делайте где-нибудь в тыльной части "тайную калитку" и закрывайте ворота, на которые вешайте табличку с надписью "пока не сделаем апгрейд - не беспокоить". Если вы надежно спрятались за крепкими стенами крепости и вражина опасливо топчется на рубеже обстрела из ваших башен, то для снятия осады и относительно спокойного продвижения по карте вашей мобильной группы можно сделать вот что. Открывайте ворота, и блохастое племя, радостно улюлюкая и подбадривая друг дружку воинственным ревом, ломанется в открывшийся проход в атаку. Разумеется, всю эту толпу ждет большущий облом, и в последний момент ворота закрываются перед носами глупых монстров, а со стен и из башен по ним открывается убийственный огонь из луков и требушетов практически в упор. Если бы не респавн этих тварей в их "клонирующих" постройках и необходимость зачистки остальной карты, то таким вот образом можно было бы изводить огромное количество гадов. После того, как вы уговорили осаждающую вашу крепость банду, можно относительно спокойно посылать мобильные части для дальнейшей экспансии.

Если у вас лучниками забиты все стены, то ворота можно даже и не закрывать. Орки будут тупо лезть во внутренний двор крепости, превращенный в огромную мышеловку, проходя через целый дождь стрел.

Но если вражина вдруг начинает подтаскивать осадные средства в виде катапульт и штурмовых лестниц, то здесь уже медлить не стоит и надо давить это дело в зародыше, пока вам на стену не закинули отряд берсерков, которые довольно быстро вырежут лучников. Посылайте кавалерию на уничтожение этих устройств и поиск неприятельских построек, которые всю эту гадость производят.

На карте иногда бывают некоторые места, где можно разжиться "лишними" деньгами. Это может быть пещера гоблинов или какое-нибудь логово огромных волков, которые прячут пару сундучков со звонкой монетой. На начальном этапе строительства вашей базы неожиданное вливание дополнительных средств ускорит развитие. Поэтому есть смысл при старте миссии отправить мобильный отряд на разведку, что заодно даст вам примерную картину того, где и что на карте расположено и каких подвохов стоит ждать от врага. К тому же иногда можно будет нарваться на дружественный отряд, который встанет под ваши знамена, не взирая на то, достигли вы предельных значений количества юнитов или нет.

Советы по прохождению пары сценарных миссий

Защита Хельмовой Пади

Постройте около ворот лечебный колодец и держите рядом группу крестьян (к вам прибегут беженцы), чтобы их чинить. Это поможет немного выиграть время. Не сооружайте в стенах крепости "тайную калитку". Дело в том, что вашим героям надо будет сбивать штурмовые лестницы, но если тайная дверь будет построена, то юниты могут ринуться со стен к основанию лестниц в обход, выскочив на поле, кишащее орками. Сами понимаете, что ничего хорошего из этой затеи не получится. Где-то в третьей волне нападающих высматривайте фугас. Упустите - взорвут стену вместе с теми, кто на ней стоит. Держите наготове Леголаса с двойной стрелой и не зевайте. Если не успеваете перехватить "бомбоносцев", уводите людей с опасного участка. На первом этапе концентрируйте лучников на боковой стене (справа, если смотреть от цитадели), куда нацелен основной удар. Затем, после третьей волны, когда вражина плотно насядет на ворота, соответственно распределяйте стрелков. Обязательно сделайте лучникам апгрейд до второго уровня с помощью кузницы или подключив способности Леголаса. Тогда батальоны будут автоматически восстанавливать свою численность.

Защита Минас Тирит

Весьма эффективно натравливание энтов на вражеские базы в самом начале их сооружения (вы их можете видеть). Я бы посоветовал снести вначале базу, находящуюся слева (если смотреть от города), потому что в ней орки вовсю клепают осадную технику. Подобные диверсии в тылу врага здорово помогут, и если вы сумеете на ранней стадии таким вот образом уничтожить все вражеские постройки, то вам останется разгромить где-то с половину того зверья, что на вас могло бы наскочить. Халявную конницу лучше направлять на уже построенные катапульты и осадные башни, стараясь рушить их еще до подхода к крепостным стенам. Базы у врага неплохо охраняются, и небольшой отряд кавалерии там ничего сделать не сможет, в отличие от ходячих деревьев.

Ворота вам, скорее всего, поломают при любом раскладе, поэтому постройте во внутреннем дворике лечебные фонтанчики и держите неподалеку Гэндальфа с Wizard Blast'ом наготове. Фарамира поставьте прикрывать ворота сверху, со стены, и вовремя нацеливайте его мощную стрелу на троллей и назгулов. Не забывайте ремонтировать и создавать заново разрушенные защитные башни с требушетами.

При появлении мумакилов держитесь от них на расстоянии полета стрелы и ждите Арагорна с армией мертвецов, которые обглодают слонопотамов до косточек.

Темная сторона

У этой публики, не соблюдающей правила гигиены и ведущей антисоциальный образ жизни, большая проблема с интеллектом. Уродцы будут смотреть на обстреливающих их лучников и только злобно рычать, не предпринимая никаких вразумительных действий для спасения собственных шкур. Даже у урюкских арбалетчиков радиус стрельбы чуть меньше, чем у их коллег из светлого лагеря, и вам придется самому следить за ситуацией и натравливать ваших тупорылых вассалов на цели. Правильно реагировать орочье племя может только на то, что творится у него буквально под носом. Поэтому придется уделять вашему воинству гораздо больше внимания, чем при игре за светлую сторону.

Впрочем, у темных стратегия рассчитана не на оборонительные бои, как, скажем, у Гондора, а на широкомасштабное наступление. А тут уже главное - количество подчиненных, лимит на которых у темной стороны выше, чем у светлой, ровно в два раза. Стратегия здесь, по большому счету, одна: задавить все огромной толпой.

Герои

Хотя в игре и дают иногда порулить назгулами и, в дальнейшем, можно вызывать ненадолго Балрога, но героев у темной стороны, в общем-то, всего двое.

Saruman

Wizard Blast - вероятно, посохи у Гэндальфа и Сарумана были вначале одинаковы. Аналог мощного силового удара ближнего боя.

Fireball - маг посылает во врага огненный шар с неслабым уроном.

Wormtongue - удачная попытка запудрить мозги неприятельскому юниту и взять его под контроль. Представители светлой стороны довольно стойки к вражеской пропаганде, и заклинание действует всего ничего.

Evil Speech - поговорите с орками. Убедите уродцев, что они - самые храбрые, самые сильные и самые решительные. Прибавит экспы.

Lurtz

Toggle Bow/Sword - переключение между мечом и луком. Если надо расковырять постройку, то делать это лучше мечом, разумеется.

Cripple - Луртц посылает специальную стрелу, которая приковывает какого-нибудь героя к тому месту, где он стоял, не позволяя удрать. Действует только в режиме лука.

Berserk - озверин в чистом виде. Повышается наносимый урон.

Leadership - лидерство. Добавляет мощи находящимся рядом войскам.

Pillage - мгновенная денежная премия за уничтожение вражеского юнита или постройки.

Спецсредства

War Chant

Подстегните трусливых орков этим заклинанием, и у них увеличится на 50% наносимый урон и броня.

Vision of the Palantir

Не знаю, каким образом, но Мордор обзавелся собственным спутником-шпионом. Открывает на карте требуемый участок.

Industry

Приказ обслуживающему персоналу забыть про перекуры, обеды и выход-

Финальный touch down

Ночной погром

Lord of the Rings. Battle for Middle-Earth

Стая варгов атакует оставленный без охраны outpost

ные. Выбранные производители ресурсов в этом режиме аврала удваивают поставки.

Eye of Sauron

Можно попросить Саурона навести свою подзорную трубу на нужный вам регион для дополнительного сканирования. С помощью этого оранжевого глаза можно выявлять спрятанных рейнджеров. Орки же под бдительным оком получают 200% экспы, 150% наносимого урона и 50% дополнительной брони.

Devastation

Быстрое пополнение казны сверхскоростной вырубкой деревьев. Наводите на рощицу, жмете кнопку - и появляются деньги еще на пару мумакилов.

Fuel the Fires

Удваивает поставку ресурсов из лесопилок.

Scavengers

Орки не были бы орками, если бы не занимались мародерством. Теперь любой уничтоженный вражеский юнит или постройка приносит денежку.

Tainted Lands

Аналог эльфийского леса у светлой стороны. Разумеется, эффект прямо противоположный и вместо зеленых насаждений земля покрывается неприглядными трещинами.

Call the Horde

Это то, что называется "завалим врагов мясом". Увеличим скорость штамповки орочьего племени и клонируем головорезов быстрее, чем их будут убивать.

Darkness

Над всей картой сгущается мрак, в котором юниты темной стороны действуют увереннее. Добавляет 50% надбавку наносимого урона и брони всем юнитам.

Freezing Rain

Под проливным дождем вражеские юниты теряют все бонусы лидерства.

Summon the Balrog

Вызов недобитого Гэндальфом чудища. Балрог, правда, завернул к вам всего на пару минут, но при правильном использовании натворить может много. Ворота Минас Тирита сносит за пару-тройку ударов. Даже при появлении этой твари возникает неслабый взрыв, разносящий все, что неосторожно оказалось рядом, включая дружественные юниты. У монстра в запасе несколько собственных ужимок, но чрезвычайно краткое время визита делает полезным разве что небольшой перелет к новой цели на перепончатых крыльях.

Isengard

Стартует компания за темную сторону прямо в Изенгарде, где сбрендивший тип по имени Саруман готовит козни всему остальному Средиземью и потихоньку клепает армию урюков. Вся эта банда оглоедов требует огромных ресурсов, которые можно добывать как минимум тремя способами: строить на базах скотобойни и плавильни металла, а также заниматься абсолютно неэкологичной вырубкой леса. Каждая такая постройка дает собственный бонус к цене производимых апгрейдов и юнитов. Соответственно, здесь надо уже смотреть самому, чего больше потребуется вашей армии, и, исходя из этого, заставлять инсталляции скотобойнями или плавильнями. Ресурсы, ресурсы и еще раз ресурсы, как завещал нам дедушка Саруман.

Тьма в игре сильна количеством, и, чтобы разгромить далеко не слабых воинов Рохана или Гондора, вам придется буквально задавить их серой, безликой массой. Если один батальон каких-ни-

Граждане! Запирайте ночью двери от хулиганов...

...иначе они разнесут вашу мебель и утащат все ценности

Lord of the Rings. Battle for Middle-Earth

Это не футбольные фанаты. Всего лишь отряд троллей выдвигается на позицию

будь урюков стоит недорого, то таких батальонов надо будет настроить целую орду. Прибавьте к этому далеко не дешевые апгрейды брони и оружия, и уже только этот, денежный фактор будет толкать вас к захвату все новых и новых земель. Неспроста у темных сил так много магических бонусов, заточенных именно для производства ресурсов, необходимых для создания большой армии. К тому же, раз мы играем за силы зла, то для полного "вживания" в образ темного властелина будет хорошим тоном не жалеть подопечных уродцев и посылать их на убой волнами. Этих перебьют? Новых наклепаем.

В отличие от светлой стороны, у темной нет такого же ясного и мощного подбора юнитов. Выделить из всей разношерстной толпы какое-то универсальное оружие будет сложно. Скорее всего, это даже не получится и придется держать целую коллекцию всевозможных уродов для реагирования на разные ситуации, благо, что набрать этой публики можно целые орды. Вот смотрите сами. Для того чтобы справиться с могучими энтами, которые попрут в первой же миссии, потребуются арбалетчики с освоенным апгрейдом огненной стрелы. Для пресечения опрокидывающих наездов роханских всадников надо будет держать наготове пикейщиков, которых не забывайте переводить в оборонительную, антикавалерийскую позицию. Ну а если противник запрется в крепости, то тут уже без осадных устройств ловить будет нечего и придется обязательно держать про запас еще и катапульты с лестницами. Вся эта публика долбить по воротам не обучена и без разрушительных орудий будет только беспомощно топтаться, дико ревя под градом стрел.

Ну, а для всего остального типа устроения погромов на взломанных вражеских базах на первых порах сгодятся и рядовые пехотные урюки, которые, если им очень повезет, не нарвутся на группу разозленной роханской кавалерии.

В дальнейшем появится возможность делать Warg raiders, всадников на огромных гиенах, которые более-менее способны играть роль основного универсального атакующего юнита. Собирайте из этих тварей прокачанную группу быстрого реагирования, которой можно совершать стремительные рейды по карте, снося вражеские постройки и кидая ее на проблемные участки.

Если количество ваших войск принесло в итоге качественный перелом в миссии и осталась одна "герметичная" крепость, то и тут быстролапый отряд может сыграть огромную роль по установке финальной точки. Враг зачастую безалаберно оставляет ворота крепости открытыми, и можно, предварительно взвыв, успеть проскакать во внутренний двор. Противник также может открыть ворота, чтобы вывести подкрепление. В этом случае надо не зевать и направлять блохастую группу прямиком к центральной постройке. Правда, лучше все же держать неподалеку пару катапульт или таран, если неприятель успеет закрыть ворота, и варги будут биться с большим гарнизоном в окружении.

У Изенгарда, помимо стандартных катапульт, "пробойников" и штурмовых лестниц, есть возможность производить подрывной фугас, который пара

Слонам трудно пролезть во внутренний дворик, и крушить постройки вызваны тролли

Поджигаем энта с безопасного расстояния огненными стрелами

уродцев отнесут и установят, куда скажете. Правда, это только половина дела, и заложенную бомбу надо будет еще подорвать. Для этого потребуется берсерк, который становится доступным в клонирующей машинке второго уровня. У него есть специальная возможность для подрыва боеприпаса, когда тип поджигает факел и, словно спортсмен, несущий олимпийский огонь, чешет под улюлюканье орков к бомбе, где и заканчивает свою жизнь эффектным тач-дауном. Если фугас был установлен хорошо, то снесет пару секций крепостной стены как минимум. Можно, конечно, попасть в ситуацию, когда у вас не будет столь необходимого для подрыва берсерка, но вам нужен, в принципе, не этот камикадзе, а только огонь, который он несет. Саруман, к примеру, может запросто шмальнуть по бомбе файрболом и учинить подрыв и без непосредственного участия личного состава.

Для Изенгарда вырисовывается следующая оптимальная подборка юнитов: пикейщики, warg raiders и катапульты. Всяких урюков можно тоже наплодить, хотя бы для того, чтобы прокачать постройку до второго уровня, когда станут доступны апгрейды брони и оружия.

Mordor

Каких-либо приличных вооруженных сил у Мордора, за исключением разве что назгула, попросту нет. Кривоногие орки откровенно слабы и годятся разве что на корм прирученным троллям, которые пополняют таким вот образом свое здоровье. Так что от построения орочьей армии я бы посоветовал отказаться сразу. Довольно быстро под знамена Саурона встанет юнит, которым можно укомплектовать нормальную армию, а не сборище голодранцев. Это Soldier of Rhun. Этот относительно средний по характеристикам боец, при переходе в оборонительный режим Porcupine Formation превращается в настоящий кошмар для неприятельской кавалерии. Перемещаются в такой формации солдаты, конечно, не шустро, но зато опрокинуть это медленное продвижение оппоненту будет довольно сложно.

Для относительно быстрых набегов лучше собирать банду троллей. Эти крепыши могут еще делать из подручных, в прямом смысле, деревьев большущие дубины, которыми крушить все подряд гораздо веселее. Тяжеловесы в обычном состоянии перемещаются не слишком стремительно, но если им указать не место на карте, а вражескую цель, то "дубленые загривки" солидно прибавят ходу. Несколько таких здоровяков способны устроить радикальный погром на вражеской базе или раскидать целую толпу неприятельских юнитов. Могут вынести плечом и крепостные ворота, если противник их успеет закрыть. Лапа у тролля тяжелая и хитпоинтов немало, чтобы довольно долго резвиться в самой гуще вражеских войск, расшвыривая их во все стороны. Специально для этого отряда стоит сделать батальон орков для подкормки (не забудьте только сделать ему апгрейд баннера). Тролли могут поправлять свое здоровье, сжирая визжащего орка, что позволит продержать монстров до второго уровня, когда они уже начнут подлечиваться сами.

Еще у Мордора есть огромные и довольно дорогие слоны-мумакилы (1800 у.е.), которые реально хороши против тупо атакующей вражеской кавалерии и пехоты. В остальных случаях эти монстры все же слишком медлительны и неуклюжи, чтобы можно было рассчитывать на них как на универсальное оружие. Пока слоны добредут до цели, по ним отстреляются все вражеские лучники. Хорошо, если половина здоровья останется к моменту начала ближнего боя. Эффективность этих чудовищ могут повысить два момента. Первый: превращаем слонопотама в БТР и сажаем ему на спину лучников. Второй: даем команду Charge Attack, тогда мумакил включает последнюю передачу и с диким ревом несется на противника в психическую атаку, размахивая бивнями.

Так что у Мордора расклад примерно такой: тролли, солдаты Рун и обязательные осадные средства. Мумакилов добавлять из эстетических соображений.

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

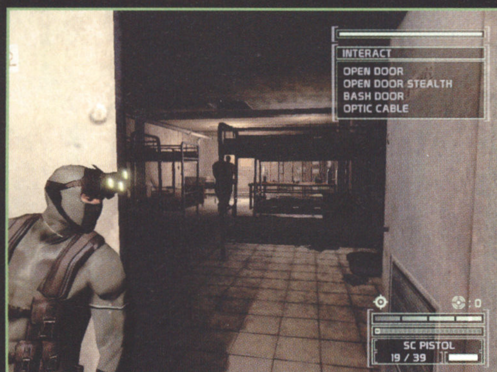
Махмуд

КАК ПЕРЕСТАТЬ БЕСПОКОИТЬСЯ И НЕ ПРОИГРАТЬ НЕЗРИМУЮ ВОЙНУ

Шпионское дело - грязная штука. Но, пожалуй, оно любит чистоту больше, чем какое-либо другое. Не мусорить, а если уж совсем некуда деваться, то прибрать за собой - вот первая заповедь человека-стелса. Удобнее будет, если вы начнете свою карьеру, уже имея в голове кое-какие познания в области тихих ночных ужасов. Обычно о таком рассказывают на вводном занятии шпионского мастерства, так что у этих советов грифа "Сжечь перед прочтением" нет, но ксерокопировать их не нужно. Мало ли.

- Лучший метод выживания - оставаться в тени и не отсвечивать. Следите за индикацией в правом нижнем углу. Помимо освещенности, она показывает еще и уровень шума. Старайтесь, чтобы производимый вами шум не заскочил за планку уровня шумового фона, и все будет в порядке.
- Самый явный способ прохождения не всегда самый простой и эффективный. Если вам удалось тихо подстрелить одного охранника, то нет никакой гарантии, что через минуту не появятся его товарищи. Возьмите за привычку осматриваться в новых помещениях.
- Почаще изучайте стены и потолок. Возможно, вы сможете добраться до противоположного угла помещения без применения оружия, если наверху обнаружится какая-нибудь труба. К тому же, нападение сверху дает вам некоторые преимущества - охранник не обнаружит вас, даже стоя прямо под вами и глядя вверх, если, конечно, будет достаточно темно.
- Осматривайте новые помещения в разных диапазонах видения. Это поможет обнаружить мины-ловушки или спрятанные видеокамеры. Конечно, они пищат, как и положено в шпионских боевиках, но зачастую этот писк слышен только тогда, когда уже поздно.
- Хотя выстрел в лампу из пистолета и остается наиболее эффективным средством обеспечения темноты, магазин пистолета не резиновый, и вы можете столкнуться с банальной нехваткой боеприпасов. Так что лучше по возможности пользоваться ОСР: он хоть и обеспечивает всего лишь временный эффект, но реакция со стороны охраны будет не в пример мягче, чем если вы выключите свет выстрелом.
- Общайтесь. Если вы захватите охранника и у него будет, что вам сказать, в правом верхнем углу появится меню. Получив требуемую информацию (а она бывает очень ценной), можете его пристукнуть.
- Выстрел из автомата звучит громче пистолетного, хотя и глушится.
- Правая кнопка мыши после захвата охранника сзади обеспечивает ему тихий уход от реальности, причем его соседи не услышат хрипа. Кроме того, в некоторых миссиях убивать нельзя, а левая кнопка, во-первых, шумит, и, во-вторых, частенько приравнивается к Mission is over.
- Липучие электрошокеры или летающие кольца - главное и последнее средство дистанционного бесшумного убеждения в тех миссиях, где убивать не разрешается.
- Карту придумали умные люди. Пользуйтесь ею более активно. Не очень профессионально, но зато не заблудитесь. Да и ходы разные хитрые там тоже видно.
- Очень эффективный способ избавиться от охранника - пошуметь. Это можно сделать как с помощью бутылки, заброшенной в угол, так и тихим молодецким посвистом, после чего лучше всего отойти в сторонку, так как боец пойдет прямо на вас. А там уже думайте сами: можно прошмыгнуть мимо него, а можно иммобилизовать (наконец-то удалось вставить это слово).
- Целиться лучше в голову, иначе поднимается крик, а вместе с ним обрушатся все надежды на тихий исход миссии. Кстати, после первой тревоги охранники примеряют каски, и если прицелиться пониже ее обреза, то удастся завалить врага с первого выстрела. Нелепо было бы говорить, что стрелять в каску - себя не уважать.
- Стрелять можно не только из положения стоя или сидя. Спускаясь со стены по веревке, разрешается освободить одну руку и воспользоваться пистолетом. То же можно сделать, и пребывая в висячем положении на трубе под потолком или же закрепившись между стен в узком проходе. Удобно, но почему-то этим мало кто пользуется.
- В этой версии Splinter Cell двери можно выбивать. При этом охранник, находящийся прямо за дверью, от испуга потеряет сознание и будет совершенно безвреден. То же касается и тонких бумажных стен, к примеру, в японских миссиях. Через них людей можно резать только так.
- Светошумовые гранаты - непревзойденное вспомогательное средство для уничтожения людей в небольших помещениях. Учтите только, что эффект длится недолго.
- Гранаты - классная штука, хотя бы потому, что народ от них разбегается.
- Хотите настоящего веселья? Попробуйте пройти миссию, не вводя в бессознательное состояние ни одного охранника.

Подглядывать, конечно, нехорошо, но очень помогает в некоторых ситуациях



ЛУЧШИЕ ФИШКИ НАЧИНАЮЩЕГО ШПИОНА

По сравнению с предыдущей версией игры, вооружение Сэма претерпело как количественные, так и качественные изменения. Гаджетов стало меньше, но не в ущерб убойности и функциональности. Даже хорошо, что их так мало, можно больше внимания уделить другим вещам. Правда, полностью обойти их вниманием не получится, поэтому матчасть нужно изучить.

Штурмовая винтовка SC-20K

Компактная и легкая пушка, заточенная под стандартный натовский патрон. Одним из плюсов этого оружия является его модульная конфигурация, что позволяет приспособить его под любую миссию. Навинченный на ствол глушитель, выполняющий еще и роль пламегасителя, делает убийство практически бесшумным, хотя на близком расстоянии выстрелы все еще слышны. Последний недостаток компенсируется хорошей убойностью. Помимо прочего, на винтовку можно навешивать подствольник, способный метать во врага все, что метается в этой игре.

Снаряжается дополнительными девайсами, призванными помочь в борьбе за выживание: газокомпенсатором, повышающим точность стрельбы на средних дистанциях, оптическим прицелом или же шотганом, который резко повышает шансы остаться в живых в ближнем бою, но при этом от звука выстрела в соседних домах вылетают стекла.

Летающее кольцо

Один из боеприпасов, заряжаемых в подствольник. Мощная штука, призванная лишать клиента сознания посредством нанесения удара по голове или другим жизненно важным органам. Не вызывает проникающих ранений. Использование подобного боеприпаса отдает толикой гуманизма, поэтому эти кольца - практически единственное средство воздействия на цель, если миссия не допускает убийства.

Прилипающий электрошокер

Та еще штука. Бесшумный, но от этого не менее эффективный боеприпас. Стоит только тщательно прицелиться, и через секунду клиент уже корчится от небывалого прилива энергии в организм. Выдается в ограниченных количествах, поэтому использовать его лучше всего в крайних случаях.

Прилипающая камера

Удобное средство, когда нужно оценить масштабы угрозы в труднодоступных местах. Стреляем в нужную стенку, камера прилипает и начинает исправно транслировать картинку на ваш монитор. Очень удобно то, что ее можно подобрать после того, как комната зачищена, и использовать повторно неограниченное число раз. Для разнообразия камера оборудована генератором шума, который может отвлечь охрану, и газовым баллончиком, способным травить народ в небольшом радиусе. Единственный минус - после применения отравляющего газа камера самоуничтожается.

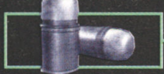
Бесшумный пистолет 5-7 SC

Практически основное орудие убийства. Обладает двадцатизарядным магазином и потрясающей бесшумностью и точностью. Помимо основной функции, пистолет может выполнять роль глушителя электромагнитных импульсов (Optically Channeled Potentiator), способного на короткий промежуток времени отключать устройства, использующие электричество.

Шпионские очки

Устройство, обладающее целым набором необходимых функций. Оно обеспечивает видение в трех режимах: ночном, тепловом и в диапазоне электромагнитных волн. Четвертый режим нужно выделить особо. Это так называемый Electronically Enhanced Vision (EEV). При его использовании можно получить информацию о некоторых объектах, попадающих в поле зрения, а также методы воздействия на них. К примеру, наведя этот девайс на компьютер и выждав несколько секунд, мы сможем узнать, что компьютер поддается кратковременному глушению с помощью OCP, а также его можно взломать. Кстати, с помощью EEV тоже можно дистанционно взламывать кое-какие устройства. Полезная штука.

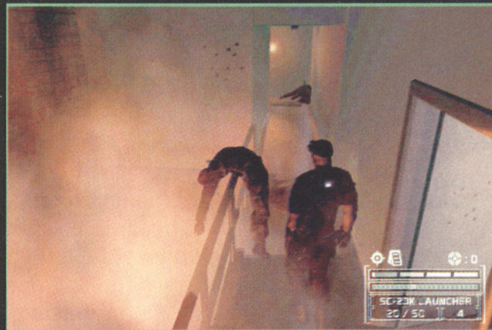
Гранаты и мины



Самые эффектные штучки в арсенале шпиона, но не всегда самые эффективные. Сэм может применять в деле светошумовые, дымовые или же обычные гранаты. Также иногда приходится использовать настенные мины-ловушки, реагирующие на движение. Кстати, разжиться запасом таких мин шпион может по пути к цели, снимая их со стен.

Трубы - это не только газ и вода, но и ценное средство передвижения

Этого парня всегда отличала природная гибкость



Самое главное в таких случаях - вовремя затормозить

Не человек-паук, конечно, но что-то в нем есть

Владимир ЧАПЛЫГИН

УЧИМСЯ ИГРАТЬ В ПЕРВОКЛАССНЫЙ ФУТБОЛ

По сравнению со своим предшественником в лице FIFA Football 2005, UEFA Champions League 2004-2005 стал более реалистичным. Причина тому - изменения в системе управления командой. Все хорошо, да только разработчики забыли об этом упомянуть в сопроводительном материале к игре. Не обозначено несколько важных кнопок управления, никто не учит премудростям исполнения стандартных положений, да и скрытые бонусы никак не обозначены...

Расставляем фишки на макете

⬆ **Грозная сила мадридского "Реала"**

Исход предстоящего матча во многом зависит от умения игрока хорошо ориентироваться на поле и быстро нажимать на необходимые клавиши, но не стоит недооценивать и силу тактической мысли. Правильная расстановка футболистов на поле - первый шаг к победе. Похимичить со стартовым составом можно в меню Options, в разделе Squad. На схематичном изображении формации ваши подопечные показаны в виде разноцветных кружочков и поделены на четыре базовых типа: вратари, защитники, полузащитники и нападающие. Игрой по умолчанию выставлена тактическая схема, которую чаще всего использует команда в реальной жизни. Но любой хоть мало-мальски разбирающийся в футболе человек скажет, что тренер за один матч меняет тактическую схему несколько раз, исходя из наличия под рукой конкретных игроков. Если у вас полно высококлассных полузащитников, а с нападающими наблюдается напряженка, то не бойтесь насыщать среднюю линию в ущерб атаке. На игре это скажется положительно, лучше забивать редко, но метко. В UEFA Champions League 2004-2005 доступно 14 вариантов построения полевых игроков:

1. 4-2-3-1
2. 4-3-1-2
3. 4-4-1-1
4. 3-4-1-2
5. 3-6-1
6. 5-4-1
7. 3-4-3
8. 3-5-2
9. 4-3-3
10. 4-4-2
11. 5-3-2
12. 5-2-3
13. 4-5-1
14. 4-1-2-1-2

При выборе надо руководствоваться следующими соображениями. Во-первых, между линиями не должен присутствовать сильный разрыв. Иначе в него ворвутся юркие игроки соперника и перехватят все ваши передачи. Во-вторых, в UEFA Champions League 2004-2005 сделан большой уклон в сторону использования всей ширины флангов. Желательно иметь в наличии так называемых "бровочников", которые бегают как угорелые вдоль боковой линии и исполняют точные навесы на головы рослых нападающих. В-третьих, желательно не действовать с одним форвардом. Сколько бы вы им не финтили, найдется пронырливый защитник, который отберет мяч, в крайнем случае - сфолит вдали от своей штрафной площади. Уж если вы рискнули играть с одним нападающим, то поставьте за его спиной ярко выраженного атакующего полузащитника.

Кнопки и их комбинации

В управлении командой задействовано большое число клавиш, но разработчики почему-то решили перечислить лишь некоторые из них. Приводим полный список.

Управление оператором

ESC - пауза, выход в основное меню
2 - BROADCAST *(камера вещания)*
3 - END TO END *(камера расположена вплотную к игроку)*
6 - ACTION *(динамическая камера)*
8 - SIDELINE *(камера на боковой линии)*

Защитные действия

Игра в защите без мяча

Клавиши со стрелками - направления движения игроков
A - подкат
S - поменять игрока
D - отбор мяча *(нажать и удерживать)*
W - аккуратный отбор мяча *(работает вблизи игрока соперника)* или выход голкипера из ворот *(необходимо сделать его активным игроком)*
E - ускорение *(необходимо удерживать, а не нажимать рывками)*
Q - позвать на помощь второго защитника *(система Off the Ball)*

Лучше всего применять не стандартный, а аккуратный отбор мяча. Если использовать кнопку **D** около боковой линии, то чаще всего отобранный мяч будет уходить в аут. Зачастую проведение отбора мяча ближайшим к нему защитником - далеко не лучшая затея. Чтобы не дать нападающему соперника нанести удар по воротам, лучше сделать так, чтобы ближайший к нему игрок преградил ему путь, а отбор мяча осуществил другой футболист вашей команды. Для этого и существует функция "Off the Ball", подвешенная на кнопку **Q**.

UEFA Champions League 2004-2005

Игра вратаря во время отбивания пенальти

Кончиками пальцев, но все-таки дотянулся до мяча

Клавиши со стрелками - направления движения голкипера

A - прыжок в сторону выбранного угла

Иногда полезно не гадать с углами, а попросту стоять на месте. Если соперник в этот момент метил по центру, то ваш вратарь обязательно возьмет этот мяч.

Игра футболистами "стенки"

Клавиши со стрелками - направления движения игроков "стенки"

S - выбор футболиста

W / A / D - прыжок отдельно стоящего футболиста или всей "стенки"

Игра вратаря с мячом

Клавиши со стрелками - направления движения голкипера

S - вбрасывание мяча

A / D - удар верхом

W - положить мяч на землю

Игра в нападении с мячом

Клавиши со стрелками - направления движения игроков

Shift - проброс мяча себе на ход

Shift + стрелки - финты

A - навес, пас верхом

S - пас

D - удар

W - пас на ход

Q - игрок открывается

E - ускорение (необходимо удерживать, а не нажимать рывками)

Z - управление другим игроком или же переключение между игроками

Специальные финты

Shift + ⇩ + ⇧ - финт Зидана с разворотом на 360 градусов

Shift + ⇩ - подбросить мяч вверх *(хорошее средство от подкатов)*

Такой гол стоит падения на пятую точку

Shift + C + ⇧ + ⇩ - обманное движение + проброс мяча ногой себе на ход в сторону

Shift + C + ⇧ или же **Shift + C + ⇩** - обманные движения в стиле Роналдо

Shift + C + ⇦ + ⇧ - откат мяча назад + проброс мяча правой ногой через левую

Shift + C + ⇧ + ⇧ или же **Shift + C + ⇩ + ⇩** - обманное движение + игрок убирает мяч вправо или влево.

Shift + C + ⇦ + ⇩ - откат мяча назад + проброс мяча дальше себе на ход.

C + D - ложный замах

Q + D - перебросить мяч через вратаря *(работает только при выходе один на один)*

Q + W - пас верхом на ход

E + D - мягкий удар поверху на точность *(лучше всего применять при выходе один на один)*

Стандартные положения

Вбрасывание мяча из-за боковой линии

Клавиши со стрелками - направления перемещений адресата передачи

S - выбор адресата передачи

W - бросок на ход

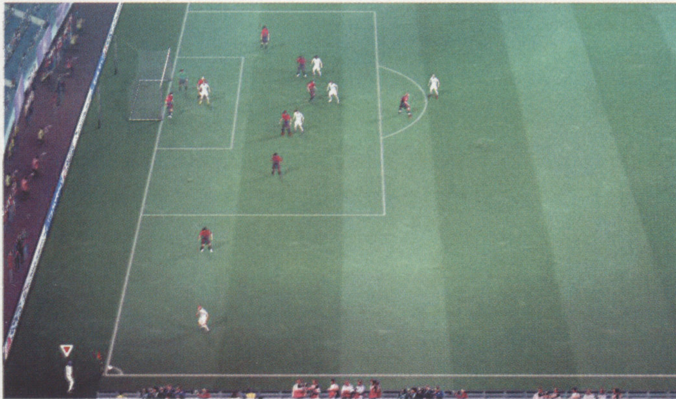
A - обычный бросок

Свободные и угловые удары

1. Для выбора одного из четырех предложенных вариантов расстановки игроков в штрафной площадке со-

перника нажмите на **A** (на экране помечен 1), **S** (2), **D** (3) или **W** (4).

2. При помощи клавиш со стрелками выберите направление удара.



3. **S** и **W** - розыгрыш мяча. Чтобы нанести удар, нажмите либо на **A** (с подкручиванием мяча), либо на **D** (навес по прямой). На экране должен появиться индикатор силы удара. Чем дольше вы удерживаете кнопку удара, тем выше будет его сила.

4. Остается дело за малым - поразить ворота ударом головой или ножницами в падении через себя.

Штрафные удары

1. При помощи клавиш со стрелками выберите направление удара.

2. **S** и **W** - короткие пасы. Чтобы нанести удар, нажмите либо на **A** (с подкручиванием мяча), либо на **D** (по прямой).

3. На экране должен появиться индикатор точности удара. Максимальная точность удара достигается тогда, когда плавающая отметка индикатора находится по центру в красной зоне.

Пенальти

1. При помощи клавиш со стрелками выберите направление удара.

2. **D** - удар по воротам. На экране должен появиться индикатор его силы. Чем дольше вы удерживаете кнопку удара, тем выше будет его сила, но при этом пострадает точность.

Коллекция бонусов

В UEFA Champions League 2004-2005 спрятаны следующие вещички (открываются на заработанные по ходу сезона призовые очки):

Название	*Стоимость*
Adidas Roteiro Ball	1,960,000
Ataturk Stadium	1,050,000
Beach Ball Mode	70,000
Blindfold the Referee	420,000
Bowling Ball	1,120,000
Classic Ball	140,000
Concrete Pitch	1,260,000
Create Player Level 1	280,000
Create Player Level 2	700,000
Cricket Ball	770,000
First Person View	840,000
Globe Ball	1,330,000
Invisible Walls	630,000
Kit Pack 1	210,000
Kit Pack 2	560,000
Kit Pack 3	980,000
Kit Pack 4	1,400,000
Kit Pack 5	1,540,000
Orange Ball	490,000
Puma Cellerator Ball	1,470,000
Scotland Mitre Ball	1,750,000
Seven on seven	1,890,000
Smiley Ball	1,610,000
Sound FX	2,030,000
Tennis Ball	910,000
Turbo mode	1,680,000
Umbro Digital X Ball	1,820,000
Vintage Ball	350,000

Илья ПОЛЯКОВ

STAR WARS: OBI ONE

Жанр Action **Издатель** Lucas Arts **Разработчик** Lucas Arts **Панночка померла** 2001

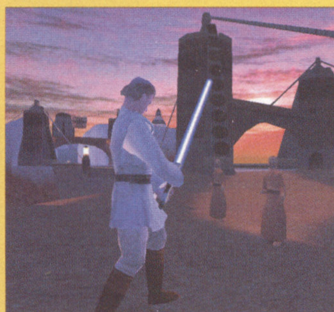
Ломаем крышку, ломаем! Поднапрягись, читатель, гробик старый - сплошная рухлядь и гниль. Так-с... Мило. Высохшая мумия, наряженная в банный халат. А что там у нее в хрустящих лапках? Ой, мизинчик отвалился. Э, нет, это вовсе не фонарик, а совсем даже наоборот - lightsaber, гордость и краса всех джедаев. Батарейки, правда, сели, но как сувенир на продажу детишкам сгодится. Нынешние киндеры, как сороки, любят все блестящее...

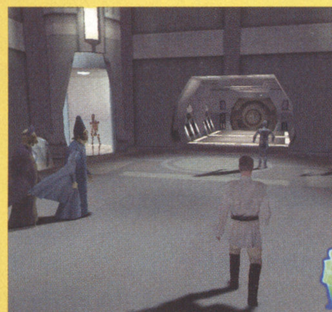
Напряжемся и вспомним шедевр синематографа SW: Phantom Menace. Именно в том х/ф мы имели счастье поглазеть на юного Оби-Вана Кеноби, чья неустанная прическа волновала всех военных людей в кинозалах. В скончавшейся Star Wars: Obi One нас вселяли в Третье Лицо позади Вани и пускали в вольное плаванье. Шнырять разрешали по пасторальному Набу, затхлому Татуину и главному гнезду перманентно коррумпированного сената - Корусканту. Величие замыслов пело сказания о героическом быте: отчаянной рубке на световых тыкалках, захватывающе-яркие force-приемы и дуэли с ситхами. Обильное наличие последних объяснению не поддавалось: в "Призрачной угрозе" их было только два, и младшенький мерзавчик кончил крайне плохо. Хотя кому какое дело?

Двигаясь по сюжетному шоссе (ибо ровное, без завитков и поворотов), Главный Г. рос над собой, приобретая все новые способности. В частности, в горячке особо некультурной драки Оби дозволялось активировать вечно модный slo-mo, отрезая неприятелю бородавки и родинки с макрокосмической скоростью. А, в крайнем случае разрешалось летально метнуть верную шашку оппоненту в лоб. Прямо как в страстно обожаемом KotOR.

Что не сложилось в отношениях между девелоперами и юным падаваном - мрака, покрытая тайном. Ныне об этом разве что только догадываться. И изредка горько вздыхать.

Чайник в центре разительно похож на Мойдодыра





TITANIUM ANGELS

Жанр Action **Издатель** SCI ltd. **Разработчик** Mobius Entertainment **Панночка померла** 2001

Смотри-ка, а зубки-то у покойницы целы. Жаль, коронок из ценного металла нет. Зато сережки брульянтовые в ушках. Ушки изящные, аристократические, но, как это часто в нашем деле бывает, подразложившиеся. Почитай года четыре как богу душу свою цифровую отдала. Мда... На шейке золотая цепочка. Надо будет на зуб попробовать - цепочку, разумеется, не шейку. Анубис с ней, с лебединой.

Охотница за головами Кармен Блейк не доверяла хомячкам. Не держала в гостиной аквариум с золотыми рыбками, под ее кроватью не пылилась картонная коробка с потешной черепашкой. Собакам и кошкам вход в дом госпожи Блейк был заказан. Единственной отрадой девушки являлся кибернетический зверь-машина по кличке Titan. Конек-горбунок для любителей футуризма. Томагочи-sophisticated.

По паспорту милашка Кармен принадлежала к особому подвиду людей - The Kindred. Создания отчаянной смелости с радостью брались за самую опасную и неблаговидную работу. Госпожа Блейк же приняла заказ на устранение Elegia Furie - диктатора одной небольшой, но весьма богатой островной державы. Однако мероприятие обидно не сложилось. Dropship героини сшибли меткие зенитки, обмундирование рухнуло в океанскую пучину, а единственным шансом на спасение становится собственная смекалка и всегда готовый содействовать Титан.

Под наше командование отдавалась не только рыжая наемница, но и ранее упоминавшийся цельнометаллический бобик. Девелоперы заявляли о тесном взаимодействии парочки, ненавязчиво намекая на давний Drakan. Упоминание этого памятного TPS не случайно: сотрудничество человека и сложного механизма ничуть не уступало дружбе дракона и красавицы Рин. Одиночные полу-stealth битвы Кармен, кровавая бойня разгневанного Titan - и нечто вовсе уж уникальное при их воссоединении. Верхом на стальном монстре девушка бесстрашно разъезжала по 16 уровням, громила сонмы гадких ворогов, решала не слишком сложные для серых клеток головоломки, дабы ...

... дабы скончаться от нехватки денежных средств в загашнике SCI ltd.

Шрам ее ничуть не портит. Скорее - наоборот

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

Жанр Action **Издатель** Data East **Разработчик** New World Computing **Дата выхода** 1991

Каменный век! Аргх! Саблезубые тигры, каннибализм и трогательно-робкие любовные отношения - интимный удар боевой дубинкой в основание черепа. Романтика! Аргх! И она твоя. Если выживет, конечно. Если не выживет - то всегда можно съесть! Благо зима будет долгой, а мясо при низких температурах хорошо сохраняется... Аргх! Ножку, ручку?

Беда, горе лютое! Троглодиты из конкурирующего племени выкрали всех дам! И страдающим без женской ласки Джо и Маку (главные герои, дорогой читатель) ничего другого не остается, кроме как вернуть бесценные стройнобедрые сокровища в родную хижину. Стало быть, будем воевать.

Самое время вывалить на стол оберточную шелуху поношенных банальностей из "замечательная cartoon-style графика, легкая запоминающаяся музыка, беззлобный юмор" и старательно придумывать подписи к скриншотам. Вот только не хочется. Ибо Joe & Mac - шедевр. Абсолютное воплощение аркадного сумасшествия а-ля куда как более поздний Earthworm Jim. На плоских, словно слоновья пятка, уровнях, полных акварельного буйства красок, происходили битвы. С динозаврами, хищными цветками, птеродактилями, сколоченными из грубых досок вертолетами и тому подобной фауной. А эти боссы! Память с аппетитом хрустит воспоминаниями, точно сладкими вафлями, вызывая в воображении Картины Маслом - дуэль с волосатым Мамонтом, отчаянную драку с Тиранозавром и (песня, песня) сражения с целой стаей плезиозавров. Ха! Но мы-то сами тоже о-го-го! Прыгнуть на голову оппонента - детский лепет в сравнении с супероружием: если долго зажимать клавишу "удар", то начинается...

О! Фейерверк! Оппозиция пищит и серыми крысками прыгает прочь. Так будет со всяким, кто покусится! Каменным топором! Аргх!

Под покровом ночи партизаны...

... незаметно взорвали склад с боеприпасами и ушли прочь

То, что слева, - Джо. А то, что справа, - Мак. Или наоборот...

Илья ПОЛЯКОВ

IN SEARCH OF DR. RIPTIDE

Жанр Action **Издатель** Pack Media Company **Разработчик** MindStorm Software **Дата выхода** 1994

Товарищ Немо свято верил в миролюбие морских глубин. Капитан искренне полагал, что стоит только человечеству как следует занырнуть, то оно немедленно отринет учение Ареса и переключится на изучение мироздания и интимных таинств матушки-природы. Как известно, знаменитый литературный персонаж жестоко ошибался.

Глубокое погружение, ниже ватерлинии, по самое H2O. Секретный агент 1138, в кругу особо близких друзей известный как Ник Наутилус, получает очередное задание. Доктор Tiberius Riptide - маньяк и просто неоднозначно мыслящий человек - изготовил в пучинах окияна Таинственную Лабораторию. В недрах сей ТЛ зреет жутчайшее оружие - аппарат, моментально перерабатывающий все живое в (фанфары!) мясо тунца. Мировое сообщество восприняло подобное изобретение крайне остро и возжелало немедленного изничтожения. Ученого мужа, к слову, также можно живым не задерживать. Мертвым - все спокойней

Ко всему готовых нас грузят на утлую субмаринку, влажно чмокают в лоб и велят спасать мир. Вперед, сани ждут.

И немедля на голову грузом "16-tons" падает чарующее нововведение: основным врагом лодки-малютки становятся вовсе даже не многочисленные морские чудовища, а совсем даже наоборот. Жизненная основа - кислород - медленно, но верно заканчивается. И чтобы восполнить запасы воздуха, периодически приходится выныривать на поверхность, жадно хватать свежие порывы ветра и вновь погружаться на дно. Девелоперы - редкостные забавники, верно?

Оппозиция, разумеется, тоже мимозы нам не дарит, категорически ненавидит и со всей положенной горячностью мечтает приложить. Белые акулы, зубастые желто-зеленые рыбешки, диаметром шире родной submarine, самонаводящиеся бомбы... Фантазия разработчиков неуемна, а посему мало вменяема.

В финале же всякого храбреца ждал лично добрый дохтур верхом на титанической подлодке. И седых волос в проборе вашего покорного сей джентльмен добавил немалое количество. Но все это - исключительно из любви к аркадному искусству. Традиции следует почитать.

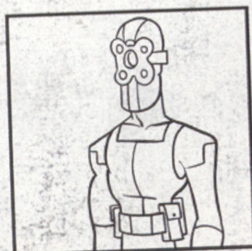
Сейчас зад нашей лодки ощутит всю прелесть ракетного залпа

Белая акулка приплыла сюда прямиком из к/ф "Jaws"

Зеленое Нечто слева, несмотря на глупую улыбку, вполне может и полоснуть. Мораль - сперва пали, а после спрашивай о наличии регистрации

ТОЛЬКО ДЛЯ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ЦЕЛЕЙ TE-16

ТРЕНИРОВКА ШПИОНОВ



ТРЕТИЙ ЭШЕЛОН

ДЕКАБРЬ 2004

СОБСТВЕННОСТЬ ОТДЕЛА ТРЕНИРОВКИ ТРЕТЬЕГО ЭШЕЛОНА И ИНСТИТУТА ШПИОНАЖА

На сайте игры Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory разведка обнаружила странички из секретного мануала, посвященного тренировке шпионов. Это еще одно подтверждение того, что все явное когда-нибудь становится тайным. Когда вы не съедите этот материал, до или после ознакомления, - решать не вам. Мы уверены, что отобранные знания не бывают нелишними, не даром ведь напечатано множество руководств спецслужб по рукомашному бою, выживанию в подполе и т.п. Все за деньги, если задаром, значит никому не нужно. Ибо потому что.
Заинтригованы? То-то же.
Поэтому - без купюр и с максимальным сохранением стиля и концепции оригинала.

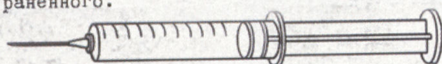
Раздел С
Страница 57

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

Восстановительные Процедуры: Шприц

В ходе выполнения миссии с напарником каждый оперативник может восстановить здоровье партнера с помощью стандартного шприца. Последний содержит мощнейшее засекреченое вещество, способное мгновенно и полностью излечить раненного.



Такая мощь, по сути - власть над жизнью и смертью, способна ошеломить. Не теряйте голову!

Шпион А: Я ранен! Я тяжело ранен!

Шпион В: ПОКЛОНИСЬ ЖЕ СВОЕМУ ХОЗЯИНУ И ГОСПОДИНУ, ВЕДЬ ТОЛЬКО Я МОГУ ДАТЬ ТЕБЕ ДАР ВЕЧНОЙ ЖИЗНИ. ПОДОБНО ХРУСТАЛЬНОМУ РУЧЬЮ ПОТЕЧЕТ ОНА и т.д.

Важно, чтобы эта мощная смесь ингредиентов использовалась исключительно по назначению, а не в пятницу после работы потому что почувствовал "легкое недомогание и вообще".

Шпион А: Эй, парень, у тебя есть твой "шприц"?

Шпион В: Ага... А что с твоим?

Шпион А: Я потерял его! Послушай, мой двоюродный брат должен мне пару сотен баксов... Если ты отвезешь меня к нему, то они могут стать твоими!

Третий Эшелон расследовал подобные заявления, и к нашему удовлетворению мы обнаружили, что нет не только двух сотен долларов, но и, скорее всего, самого кузена.

57

Раздел В
Страница 36

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Инфильтрация: Кабельщик

Для получения доступа к консоли в охраняемой комнате агент может спуститься из вентиляционного отверстия на потолке. Предварительно в обязательном порядке данная комната должна быть изучена с помощью Прилипающей Камеры (см. стр. 23, "Прилипающие камеры").

В случае обнаружения, сообразительный оперативник всегда может найти выход. Диапазон реплик начинается с очевидного:

- Шпион А: Привет.

Есть и продвинутые уловки, способные озадачить противника на несколько часов.

- Охранник: Ты кто?
- Шпион А: А *ты* кто?
- Охранник: Что ты здесь делаешь?
- Шпион А: Что *ты* здесь делаешь?

Очень важно, чтобы ваш ответ вызывал доверие.

- Шпион А: Я паук.

В случае, если ни один из вышеприведенных вариантов не приведет к положительному результату, остается только одно: пригласите его на вечеринку по поводу вашего дня рождения. Сообщите ему, что там будет не один, а целых два клоуна. Велика вероятность того, что охранник извинится и уйдет подыскивать подходящий подарок.

С этого момента вы можете беспрепятственно заняться делом.

36

Раздел A
Страница 57

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Инфильтрация: Гимнастика

Третий Эшелон всегда старается подобрать вам партнера одинакового с вами веса и роста. К сожалению, это не всегда возможно. При необходимости забраться на стену или в ходе какой-либо другой работы по дому часто бывает нужно Подставить руки. При выполнении упражнений типа Подставить руки прежде всего нужно руководствоваться здравым смыслом.

На приведенной ниже диаграмме можно видеть, что Шпион A весьма упитан, скорее всего он сидит на диете, состоящей из сала бегемота и жареной картошки.
Шпиону B не нравится собственная внешность, у него диагностирована булимия, и его хрупкие "птичьи" кости совершенно не подходят для поставленной задачи.

Чтобы доказать, что у Третьего Эшелона есть чувство юмора, мы будем продолжать раз за разом выдавать Шпиону A униформы уменьшающегося размера, которые ему придется носить.

Шпион A: Я вообще перестал есть, и все же я продолжаю набирать вес.

Шпион A

Классно прикололись?

15

Раздел D
Страница 134

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Электроника: Хакинг

Будучи тайным агентом, вам придется проникать в офисы и общественные здания. Оказавшись на месте, вам потребуется взломать систему защиты и добыть данные, хранящиеся в продвинутом оборудовании. Причем добыть быстро.

Попытайтесь не читать комиксы, которые могут быть обнаружены на стенах офиса.

Шпион: "Хехе, такое часто случается там, где я работаю".

Не устаивайте перекур и не расслабляйтесь во время пребывания в заданной локации.

Шпион: "Мои ноженьки устали".

Ни при каких обстоятельствах вы не должны вмешиваться во внутриофисную политику.

Секретарша: "Ты слышал, что Катя сказала о Джоне из бухгалтерии?"

Шпион: "Давай, выкладывай".

Раздел D
Страница 102

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Электроника: Мы тебя видим

Ваш шифрованный ультраширокополосный канал связи предназначен исключительно для переговоров, относящихся к тактическому заданию. Ниже мы приводим несколько неавторизованных полевых сообщений, перехваченных Третьим Эшелоном.

Шпион A: В общем, я сказал, чтобы она выметывалась на фиг.

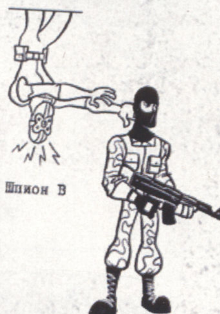
Шпион B: И что она ответила?

Шпион A

Шпион A: Она сказала, что она оплачивает ренту и поэтому она не собирается никуда выметаться. И добавила, чтобы выметался я.

Шпион B: Вау. И что ты сказал?

Шпион A: Я сказал ей, что это я оплатил счет за электричество, поэтому она может оставаться, но тогда она не должна включать свет или втыкать что-либо в розетки.



Шпион B

Шпион B: Ух ты! И что она?

Шпион A: Она разломала мою Всемирную коллекцию ложек.

Шпион B: Ничего себе. У тебя же были ложки отовсюду.

Помни, мы всегда слушаем. Постоянно слушаем. Слушаем, смотрим и анализируем.

102

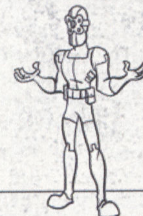
Раздел E
Страница 23

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Приборы наблюдения: Прилипающие камеры

Шпион A



Шпион B

Шпион A: Я просматривал картинки, получаемые с наших камер, и одна из них, судя по всему, установлена в моей спальне.

Шпион B: Я иногда наблюдаю за тем, как ты спишь.

Неприятные ситуации подобного рода влияют на мораль и могут поставить под угрозу выполнение миссии. Все ваши три камеры должны использоваться исключительно в ходе выполнения официальных и легитимных операций Третьего Эшелона.

Отслеживание деятельности террористов может служить примером полностью санкционированного использования камеры.

Шпион B: Вы имеете в виду мониторинг террористов во время сна?

Нет.

Шпион B: А если они направляются в ванную комнату?

Это также неприемлемо.

Шпион B

23

Раздел Н
Страница 234

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Снаряжение: Защита высшего уровня

Все комбинезоны, выдаваемые Третьи Эшелоном, можно подвергать машинной стирке. На них также распространяется годичная гарантия от производителя. Тем не менее, мы с гордостью предлагаем нашим шпионам возможность продления этой гарантии, вплоть до полных трех лет.

Неуверенный шпион: Даже не знаю, могу ли я себе это сейчас позволить.

Вопрос в том, можете ли вы не позволить? Обратимся к фактам.
Гарантия производителя не покрывает:

- падение с третьего (или выше) этажа
- контакт с источником химического или бактериологического заражения
- попадание под обстрел из автоматического оружия
- встречу с акулами

Всего за $149.99 вы можете приобрести умиротворяющее осознание того, что Третий Эшелон починит или заменит ваш поврежденный комбинезон.

Осторожный шпион: А что если попаду в огонь и сгорю заживо? А если наступлю на противопехотную мину?

Вы будете рады узнать, что договор полностью переносим: члены вашей семьи смогут воспользоваться его выгодами, начиная с того момента, когда Третий Эшелон сообщит им, что вы погибли во время рыбалки в результате несчастного случая, пока последствия вашей смерти не вобьют клин между вашими близкими родственниками.

234

Раздел А
Страница 21

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

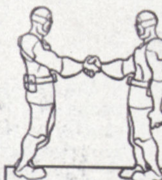
Продвинутая техника #35a: Человек-лестница

1. Если необходимо забраться на высокую стену, помните, что можете использовать вашего партнера как человека-лестницу.

2. Карабкаясь, думайте исключительно о гонках по бездорожью и ралли грузовиков-гигантов.

3. После завершение маневра вы можете какое-то время испытывать чувство неловкости, это нормально. Практика Третьего Эшелона рекомендует в таких случаях крепкое рукопожатие.

Шпион В: Отличная работа. Я все еще гетеросексуален.



4. Если вы ощутите по отношению к вашему партнеру возбуждающее новое чувство, похороните его глубоко внутри себя. Представьте себе, что это укромный сад, в котором в один прекрасный день может расцвести любовь.

21

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Основы

Агенту Третьего Эшелона исключительно важно оставаться необнаруженным.

На диаграмме справа продемонстрирован образчик плохого применения шпионских навыков. Избегайте перемещений непосредственно перед враждебно настроенным противником, когда он смотрит прямо на вас.

Террорист: Я смотрю прямо на тебя.

Шпион: О, нет.

А в этом случае перед нами шпион, который впитал мудрость мануала и принял его, как руководство к действию.

Террорист: Я смотрю, но не вижу никаких шпионов.

Шпион: Йес!

Обратите внимание: эти правила не распространяются на слепых охранников.

Террорист: Мое плохое зрение и профессия годятся разве что для шуточного сценария.

Шпион: Как скажешь, Стиви Уандер.

Только не забывайте, что слепые могут слышать.

11

Раздел Н
Страница 260

Руководство Шпионов Третьего Эшелона

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Снаряжение: Изучите ваши очки

Способность четко видеть во время миссий с плохой освещенностью и распознавать угрозы благодаря тепловым сигналам необходима в высшей степени. Вот и не обходитесь без нее. Это небольшое, разбитое на две части руководство поможет агентам-новичкам освоить эти важные приборы.

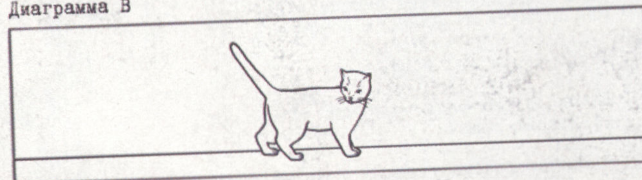
Низкая освещенность

Продвинутая технология усиления световых сигналов позволяет пользователю видеть практически в полной темноте.

Диаграмма А

На диаграмме А мы видим подобную темноту. Эта ужасная бездна может скрывать бесчисленные ужасы. Какие исчадия ада притаились в ней? Какие существа злобно скалят огромные клыки? Кошмарные вурдалаки подстерегают в чернильной неподвижности? Не всматривайтесь пристально в эту пропасть, ибо поглотит она вас, ведь имя ей – безумие.

Диаграмма В



На диаграмме В мы видим ту же сцену, только на этот раз сквозь святые линзы очков для низкой освещенности.
О. Это всего лишь котенок.

На этот раз нам повезло.

260

[~] HUMOR

Минута смеха добавляет 5% к жизни

Шпаргалка для поступающих в космодесант

Вопрос: С небоскреба одновременно упали Ork War Boss и Chaos Sorcerer. Кто первым достигнет земли?
Верный ответ: Неважно. В любом случае - слава Императору!

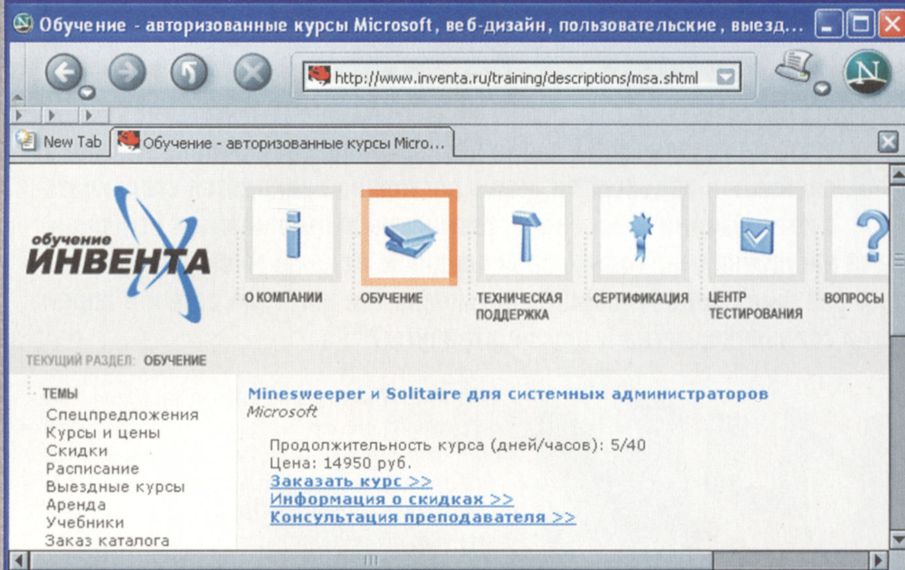
Вопрос: Что будет, если скрестить эльдара с еретиком?
Верный ответ: Ничего. Есть такие вещи, которые даже еретик никогда не сделает.

Вопрос: Сколько еретиков можно разместить в кабине огнеметного танка?
Верный ответ: Сколько угодно, все они поместятся во встроенной пепельнице.

Вопрос: В чем разница между похабной надписью на стене и сотней мертвых орков?
Верный ответ: На подступах к нашему лагерю нет ни одной похабной надписи.

Вопрос: Сколько орков (эльдаров, мутантов, тиранидов, еретиков - нужное подчеркнуть) потребуется, чтобы вкрутить лампочку?
Верный ответ: Ни одного. Все нелюди должны умереть. Слава Императору!

ЗЫКА!



Антивирус Касперского:
- Пожалуйста, включите постоянную защиту... Пожалуйста, включите постоянную защиту...
Юзер:
- Ну, включил.
Антивирус Касперского:
- ...о Боже! Выключите постоянную защиту!

* * *

Если назвали жену свою Ларой,
Вас еще можно понять.
Если же Ларой жена вас назвала,
Значит, пора прекращать!

* * *

Советские микросхемы имеют восемь ножек и две ручки для переноски.

* * *

Зилот погнался за зерглингом, но быстро утомился. Сел и задумался: "Хорошо, что еще я за ним погнался, а если бы он за мной?"

* * *

Сегодня на маскарад все пришли в масках:
- Серж в маске Льва;
- Константин в маске Волка;
- Наталья в маске Лисы;
- наш администратор Женя в 255.255.255.0.

* * *

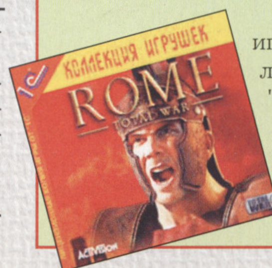
В интернете появился корейский вирус.
Он проникает к вам в почту и съедает собаку!

Бородатые истории и анекдоты попадают в Сайлент Хилл, а лучшие приходят к нам в редакцию. Не хорошо смеяться одному, особенно если история или анекдот - про компьютер и про компьютерные игры. Самые-самые получают призы. Присылать смешное нам по адресу: *hehehe@gamenavigator.ru*
Или с почтальонами: 123182, Москва-182, а/я 2. Можете поставить на конверте смайлик :).

ХЕДШОТ!

Пришлось как-то мне проходить флюорографию в поликлинике, зашел я в кабинет:
- Здрасти, доктор.
- Здравствуйте, раздевайтесь по пояс и вставайте к аппарату.
- Глубоко вдохните и не шевелитесь.
Сам врач ушел в другую комнату, где располагался пульт управления.
- Можно одеваться (послышалось позже).
А потом началось самое странное: из комнаты доносились обрывки фраз вроде "тебе конец", "еще чуть-чуть и тебя закопают", "ну и дурак, он думает выжить", "против такого не попрешь", "ну, вот и все".
Надо ли говорить, что я почувствовал, когда все это услышал, и надо ли говорить, какое облегчение я испытал, увидев, что доктор играл по сетке в "Героев".
Рассказал: ***werewr wewwe***

Уважаемый werewr wewwe! Если здоровье позволяет, вы можете забрать игру в редакции. В противном случае это могут сделать ваши наследники при предъявлении соответствующих документов и справок.



P.S. Призовые игры предоставила компания "1С", которая на свой страх и риск доверяет нашему чувству юмора.

ПОЧТА

Я послал уже столько писем в редакцию, а ответа не дождался. Обидно :(. Ответили хотя бы "Незнаю!", я был бы уже рад.
Александр

Ну что за незадача! На дворе весна, солнышко припекает - кажется, живи и радуйся! Ан, нет... постоянно приходится сталкиваться с претензиями и недовольствами, унылыми лицами и испорченными настроениями. Только за последнюю неделю мной уже целых семь раз были недовольны! Разве можно так жить, да еще и в апреле, когда солнышко, весна и другие атрибуты?

Да, у меня нет возможности отвечать всем и каждому на письма. Я ведь одна-одинешенька... Думаете, мне кто-нибудь из редакции поможет? Наоборот, все норовят подкинуть работы: "Жанна, если будет что-то про мою рубрику - ты обязательно мне перешли", "Жанна, а что у нас там читатели говорят про статью на 34-й странице?", "Жанна, не пора ли нам поменять формат Почты?" Хочется иногда убежать куда-нибудь подальше от всего мира... в тайгу... с ноутбуком и спутниковым интернетом...

Все, хватить хандрить! С этого момента я решительно и бесповоротно отвечаю "Нет!" всем, кто хочет меня расстроить. Ничегошеньки у вас не получится...

Счастье на ладошке

В последнее время все большую популярность набирают карманные компьютеры, так называемые "наладонники", отсюда предложение - почему бы вам, не дублировать тексты своего журнала на прилагаемом к журналу диске в каком-нибудь специализированном формате, например fb2? Чтоб удобней было читать на кпк в транспорте или еще где-нибудь там, куда красочный большой журнал не возьмешь. Опять же хотел бы попросить, в разделе "железо" устроить тесты самых популярных наладонников и совсем не обязательно самых последних моделей. Да и вообще, почаще обращаться к развивающейся платформе. Вы скажете "PC only & forever", а я в ответ считаю, что наладонник это маленький брат PC и открещиваться от него нет смысла, это все равно, что делать вид будто-бы и ноутбуков нет в помине. Опять же для наладонников сейчас появляется огромное количество игр, можно бы и этому направлению уделить внимание. Одним словом, элементарный отмаз не пройдет. Засим закругляюсь и желаю удачи.

Scar

И снова мне приходится поднимать тему, которая однажды уже звучала в нашей многострадальной и многоопытной Почте: Наладонник - кто он? Приставка или компьютер? Есть ли ему место в "Навигаторе"? Тогда мой вердикт был однозначен: не фиг. Есть журналы по наладонникам, есть - по полноценным компьютерам. И незачем сравнивать кистевой манипулятор и орган для сидения на стуле. Ну, а что игры выпускают для КПКшек - так для мобильных телефонов тоже теперь игры выпускают. Что ж нам, и про мобильники писать? Помнится, кто-то из дотошных читателей тогда ткнул меня носом в мои же собственные слова: Раз уж PC only & forever, значит и карманные PC тоже должны быть так же only и не менее forever. И раз подобная тема поднимается еще раз, я не имею право ее игнорировать, а потому не буду давать никаких комментариев. Считайте, что выношу на читательское голосование. Так что теперь слово за вами.

Рупор пиратства

Зачем вы печатаете в журнале письма типа: "купил пиратку, а там..." ну и дальше. Покупая пиратский диск любой должен отдавать себе отчет ЧТО он покупает! Я думаю в России и СНГ нет таких людей которые расчитывают купив пиратку получить качественный перевод и озвучку. Если я не прав переубедите меня :) А то что не номер так пираты каки и т.п. и т.д.

Вталий Заречнев

Ты прав, ты абсолютно прав! Пираты - каки. И т.д. И т.п. Но цель всех наших публикаций – самая что ни на есть благородная. Мы хотим внушить населению, что пиратские игры - это плохо. Что воруют они некачественно. И что проще потратить немного времени и дождаться официальной локализации. И в подтверждение наших кристально чистых намерений мы публикуем еще одно письмо "про пиратов".

Романтики с большой дороги

Хочу затронуть больную тему. Пираты. Флибустьеры нашей мультимедийной продукции (DVD, Игры, Софт и т.д.). Их так называемые "локализации" конечно и рядом не стоят с лицензионными продуктами наших (российских) грандов. Но подумайте если бы не было всяких "7 Волков", "Фаргусов", "Торумов", и т.д, разве мы играли бы в такие шедевры игровой индустрии как Star Wars: Kotor, Thief 3, Unreal Turnament, NFS-U, Hitman, Deus Ex, и др. Я почему-то уверен что 80% наших геймеров не могут позволить себе лицензию за 50-70 вечнозеленых (если не все 95%).Конечно сейчас наши локализаторы все чаще и чаще радуют нас приобретениями дорогостоящих лицензий, но все равно я думаю что на все хиты не хватит не времени ни средств. Я от всей игровой братии опладирую "Буке" за FAR CRY и RICHARD BURNS RALLY. "1C" за TOCA RACE DRIVER и

MORROWIND. "Руссобиту" за SPELLFORCE. "АКЕЛЛЕ" за PRINCE OF PERSIA и GOTHIC 2, да всего и не перечислишь. Отдельной строкой идет Софт Клаб, почему они предлагают непереведенную продукцию за такие деньги (NFS-U 2 стоит 800 руб, Half-Life 2- 780). Или они надеются сыграть на хитовости этих игр. Тогда бы уж переводили по человечески, зачем мне игра на неродном и немогучем да еще за такую цену. И еще, пиратскую продукцию покупают не за низкую цену, как многие думают (сейчас лицензия наших локализаторов ненамного дороже), а за скорость выхода игр. Локализованные проекты приходиться ждать месяцами (та же Готика 2) а поиграть хочется сейчас, не смотря на кривой перевод текста, на то что не ставиться ни один патч, на то что часто даже непонятно в чем суть очередного квеста или каким способом завалить того или этого боса. Зато всякий отстой наши локализаторы выстреливают со скоростью автоматов. Хотя не совсем понятно кому нужны все эти Робокопы, Банды Нью-Йорка, Москиты и прочая дребедень, собранная на коленке и отбирающую время и финансы, которые можно было бы отдать более намного более качественным проектам (хотя наверное нужна раз штампуют). Не думайте что я превозношу пиратство в ранг подвига, я покупаю пиратов только будучи на все 100 уверен что грамотной локализации не будет, так как знаком с качеством пиратских версий, и то через месяца 2-3 когда пойдут так называемые версии 1,5 и т.д. короче с меньшими косяками. В обозримом будущем надеюсь их вообще не будет. Я не против пиратов но и не за. Все таки со многими шедеврами мы знакомы благодаря им. Огромное спасибо Буке, Руссобиту, Новому диску, 1Су, Медиа 2000, Акелле, Нивалу и всем компаниям которые предлагают свои качественные продукты. Не судите строго за транскрипцию, такое длинное послание набиваю первый раз.

P.S. Будут ли у нас локализовывать такие игры как: Vampire-Bloodline, Thief 3, Star Wars KOTOR 2.

Sergei

Во-первых, вопрос цены уже давно не является ключевым для большинства игроков. Если человек в состоянии позволить себе компьютер современной конфигурации, если он регулярно покупает журнал и следит за новинками игровой индустрии, вряд ли он захочет играть в "поделки" от фаргусов и волков. Единственное, против чего не поспоришь, - накануне выхода интересной игры, особенно, если она не принадлежит к популярному жанру, приходится гадать: будет или не будет она локализована? Завезут или не завезут ее на прилавки магазинов? А на пиратской толкучке такого вопроса никогда не возникает - не успеет просохнуть краска на официальных коробках, как "казаки-разбойники" уже тащат ее в контрафактном виде.

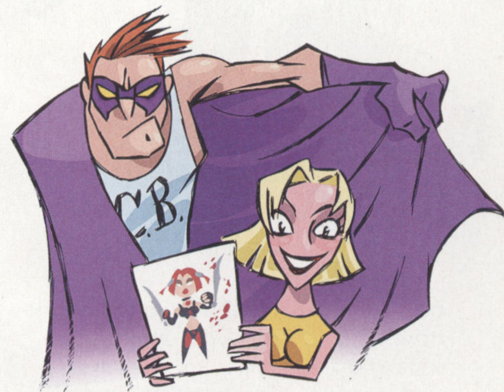
Но если вспомнить ситуацию, которая царила на компьютерно-игровом рынке несколько лет назад, остается признать, что мы хоть и медленно, но движемся к цивилизованным отношениям. И, с нетерпением ожидая игру, мы уже не сомневаемся, что она появится в нормальной, официальной версии.

Вопрос века

Здраствуйте дорогая редакция! Меня зовут Мастафова Юлиана, я живу в г. Нальчике, мне 18 лет. Учюсь на 3 курсе Колледжа Дизайна. Мне очень нравится Ваш журнал и для Вашей почты я нарисовала вот такой персонаж игры "Blood Rayne". Пожалуйста напечатайте его на страницах почты "Навигатора", а если не хотите печатать, то сообщите об этом пожалуйста моему соседу Вадиму на почтовый ящик stalker0713@rambler.ru и еще хотелось спросить, почему у Вас нет рубрики для рисунков?

С уважением Юлиана

Это письмо меня настолько обескуражило, что я решила поделиться своим недоумением с вами. Во-первых, я умираю от любопытства, кто такой "сосед Вадим". Наверное, это импресарио Юлианы. И если мы не напечатаем этот рисунок, он накажет Юлиану и не выплатит ей гонорар? Или это таинственный мститель, который начнет кровавую охоту на всех сотрудников журнала после того, как получит письмо с отказом? И почему рисунок нужно печатать именно на страницах Почты? (впрочем, где еще найти пристанище появлениям ваших талантов). В общем, вопросов у меня - вагон и маленькая тележка. Очень надеюсь, что через месяц-другой студентка колледжа дизайна мне на них ответит. Ну, а на вопрос про рубрику рисунков, я могу ответить только своим вопросом: "А что, она должна быть?!"



Даешь наших в АоЕ 3!

Здраствуйте! А сейчас буду ругать :(. Извините меня уважаемый автор статьи из №2 "Компьютерные игры в военной подготовке". Зачем? Там ведь ни слова о нашей армии, в каждом предложении это ужасное слово "США", меня уже воротит... Извините отлучился. Уважаемая редакция зачем вы восхваляете игры про Вьетнам. Вы что не помните историю, там же НАШИ воевали. Или статья по игре Age of Empires 3, написано "...победы и поражения наполеоновской Франции...", и тут же, что среди наций не будет русских (!). Хм, а кто даст по шее Наполеону, уж не американцы ли? Не я к этим играм даже не притронусь, век мышку в руках не держать. Что с вами, лучший журнал? Где патриотизм? Хотя бы чуть-чуть, пару строк в статье с такими играми. Ведь в игры играют еще и дети, которые об истории мало что знают, да знают ли вообще. Чувствуется придет время, когда правнуки наших ветеранов будут думать, что американцы победили фашизм. Кстати, в некоторых Западных странах так уже думают.

Александр

Патриотизм - хорошее чувство. Но всякое хорошее и достойное уважения качество становится совсем не хорошим и не достойным, если переходит некоторую долю разумности. Так, гипертрофированная бе-

режливость становится скупердяйством, а излишняя осторожность может превратиться в паранойю.

Поэтому, обсуждая правильные или неправильные игры, давайте все-таки не будем забывать о том, что это в первую очередь - ИГРЫ. Что цель их - развлекать и немножко учить, а не прививать порочную идеологию. Обидно, конечно, что некоторые разработчики не выдерживают историческую правильность событий, затрагиваемых в игре. Но это не повод называть всех поклонников геймплея предателями Родины. В общем, Александр явно перегнул со своим стремлением к исторической справедливости. Оценивая игру, в первую очередь мы будем оценивать ее с точки зрения интересности и играбельности. Мы поглумимся над невежеством разработчиков, если будут допущены исторические неточности и искренне возмутимся, что подвиги нашего народа занижаются. Но поддерживать подобную агрессивную позицию, высказанную Александром, мы не станем. Несмотря на то, что в редакции работают люди, искренне преданные интересам России и ее великой истории.

Берегите наш язык

Меня просто поражает наша безграмотность. Ну неужели так трудно напечатать свое письмо сначала в пресловутом Word'е, или, что еще проще, нажать на кнопочку "проверить" прямо в @mail.ru. Меня уже тошнит от этой тупости. Ладно еще, если ошибся при печати. Так нет, блин, наделают ошибок в каждом слове! Давайте тогда уж начнем высмеивать за ошибки. Я бы предложил выделить в журнале страничку, где бы высмеивались самые безграмотные читатели.

Punkxxx

Иногда, продираясь сквозь обилие орфографических, синтаксических и смысловых ошибок, я тоже думаю, что подобных горе-писателей необходимо отлавливать и препарировать на месте. Потому что настолько неграмотные люди размножаться не должны. Но в этот момент я вспоминаю о пресловутом Льве Толстом, который был не очень-то грамотным человеком - как известно, супруга исправляла ошибки в его произведениях. Так же и ваших письмах: если письмо интересное и читается на одном дыхании, даже ошибки не особенно бросаются в глаза. А если написана какая-нибудь невнятная муть, да еще и с четырьмя ошибками в слове "еще" – тут уж да – пощады быть не должно. Но заводить странички, тратить силы и вдохновение на подобных "деятелей" не имеет смысла. Слишком много чести! Самое правильное решение по этому вопросу – игнорировать. Поэтому хочу сразу предупредить всех, кто считает, что грамотное написание - не обязательное условие для его гениальных мыслей: если в письме ошибок больше, чем интересных идей и здравого смысла, такое письмо не вызовет у меня ни малейшего желания отвечать или публиковать его на страницах Почты.

Почта

Здравы будьте уважаемая редакция "Нави". Меня зовут Александр (ALEX III), и я "молю" Вас о помощи. Я - начинающий картодел. Создаю карты для Анреала Торнамента (UT 2004 ONLY AND FOREVER!!!). Карты получаются неплохими (Ну это на мой взгляд), но я не хочу оставлять их только у себя на винте. Я хочу, чтобы они увидели мир, а сделать это не могу так как живу у импа на рогах (город Алатырь. Интересно знает ли кто-нибудь из вас где он находится). По электронке не могу (сижу на Dial-Up`е). По этому подскажите КАК мне отправить эти карты к вам. Александр Карасев (ALEX III).

1. Закатать на болванку.
2. Пойти на почту.
3. Отправить бандероль на адрес редакции.

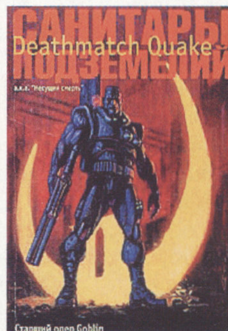
Эээх, простейшим вещам учить приходится!

Ностальгия

Хотел бы поддержать письмо Zond-а по поводу рисунков и в частности постера с Гоблинскими "Санитарами". Неплохо бы побаловать старых (по)читателей вашего журнала. Было бы приятно. Кстати вырезанные странички с "Санитарами" храню до сих пор и временами почитываю. (Когда-то через ваш журнал, если не ошибаюсь, можно было их заказать в виде отдельной книжки, а сейчас не подскажете продается она где-нибудь?) И для старых поклонников, да и для новых напомните про Gamer-а (что с ним сейчас-то?). В юбилейном номере наверное можно. Читаю Ваш журнал с первого номера. СПАСИБО ЗА ВСЕ!

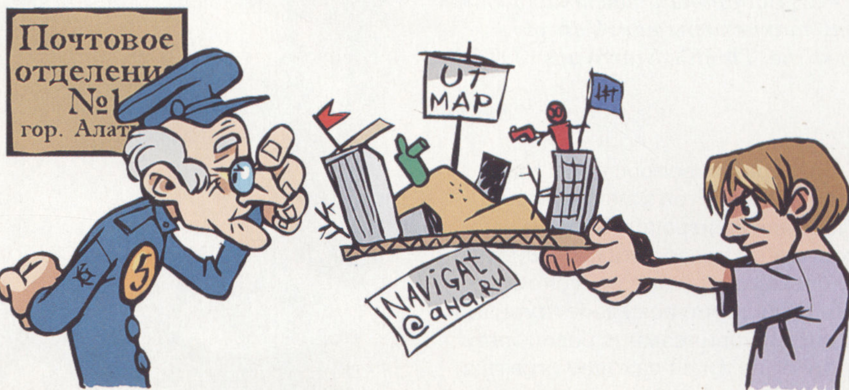
P.S.A на обложке первого номера была "страшная фиолетовая рожа" Первого Дьяблы. И классная статья в журнале про Дьябло. После этого я потерялся на месяц, пока не отыграл за всех персонажей. Просто приятно вспомнить. Ностальгия?

Олег



"Санитаров" раньше можно было прикупить на *ozon.ru.* К сожалению, запасы закончились, ведь книжка была издана еще в 1999 году

В преддверие сотого номера я продолжаю печатать письма наших самых старых и преданных читателей. Ведь людям, которые все этим годы были с нами, росли вместе с журналом и видели все



БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

На счет JP-носителей в 94 номере. Это был гон или правда?

Если правда, напишите, плииз, название сайта фирмы, которая их делает.

XardasMage

этапы его развития и становления, особенно есть что сказать. Поэтому пишите - что вы видите, каким для вас стал журнал, что запомнилось больше всего за это время. Какие радости или разочарования в вашей жизни связаны с "Навигатором". И накануне юбилейного номера мы получим столь ценное для нас мнение самых верных читателей.

Гимн Свободе

Мне понадобился всего месяц, чтобы осознать то чего четырнадцать лет искал в горах Заратустра. Я открыл новый смысл в жизни... Я взял слово "свобода" и переосмыслил его для себя и для геймдева!

Некоторое время назад один умный дядька поднял среди других умных дядек в общем занятых одним великим делом развития геймдева в Росси вопрос о "свободе" в играх. И будете смеяться но все вместе они пришли к выводу что она нафиг не нужна. Свобода всегда упирается в реалистичность а этой самой реалистичности всегда мало. Всегда найдется стена, которую хочется обойти, но нельзя. Полной свободы не получить. Но всегда можно включить в игру какой-то ее (свободы) элемент. Так на нескольких примерах мы поняли что благом является тот элемент реальности-свободы который не является частью геймплея а лишь фишка для галки. Обычно в процессе разработки больше всего страдает именно тот элемент свободы от которого зависит играбельность. И конечно лучше всего реализован и доставляет больше драгоценного Fun'а именно то что для галки. Ближайший пример Psi-Ops выход которого PC-СМИ не заметила вообще (как это не заметили!? - возмущенный ред.состав "Навигатора")... однако ИМХО именно эта игра является лучшим экшеном 2004 года и главным сюрпризом. По секрету всему свету скажу в чем фишка: меня покорило то что герой может образно говоря споткнуться об труп поверженного противника! Физика - тот же Хавок2. Разница? Вид от третьего лица -> наличие тела у героя -> возможность слегка застрять в рег-долле трупа. А ведь согласитесь можно было бы и без этого обойтись? это вам не Постал 2 где смысл жизни в том чтобы пнуть труп. И это балансирование на грани возможностей PS2.

А тут откуда ни возьмись City of Heroes. Я страдаю от того что эта игра не издается в России. Я бы пожертвовал Последней фантазией ради возможности продолжить быть Героем (вернее начать сначала и уже не останавливаться). В моей жизни вдруг возникла звезда с которой не хочется расставаться. В городе героев используется так нелюбимая главредом система локаций с переходами между ними и высокими стенами ограждающими мир от игрока. На эту стену можно забраться и взглянуть на тот оставшийся мир чрез непробиваемое стекло... этого достаточно! Совсем необязательно пинать трупы или кидаться унитазами по законам физики. Свободу надо не использовать... ее надо ЧУВСТВОВАТЬ! В City of Heroes есть в общем два способа передвижения: полететь (здесь используется способность летать... быстро передвигается вертикально) и побежать вприпрыжку (тут у нас супер-бег вместе с супер-прыжками... быстро передвигается горизонтально и неплохо так прыгает). И вот когда простой бег сравнимый с бегом смертных NPC-жителей переходит в бег с огненным следом обгоняющий машины и выстрелы противников... когда вместо того чтобы повернуть по улице чтобы обойти квартал ты просто запрыгиваешь на крышу четырехэтажного дома... когда самый крупный район наискосок пересекается за десять прыжков... когда под ногами пролетают и ньюбы и мелко уровневые противники и NPC... да это тоже условность... да здесь мало реального... но кто сказал что свобода и реальность это одно и тоже? Кто сказал, что обязательно нужно из чего-то выбирать?

Григорий
aka Маньяк Радовильский

Изначально возникло у меня желание отправить все эти рассуждения о свободе в рубрику "Без комментариев". Отчасти тому виной размер письма, которое в итоге мне пришлось значительно укоротить. Но потом я решила-таки не лишать себя и вас возможности порассуждать на вышеозначенную тему. Чем, собственно, мы и займемся.

Для начала переведу смысл письма для тех, кто его не понял (мне самой, признаюсь, пришлось прочитать его дважды, прежде чем я уловила суть). Итак: есть свобода поведения и передвижения персонажа, которая заложена в геймплей. А именно: швыряние унитазов, крушение столбов и другие штуки, которые игрок, СКОРЕЕ ВСЕГО, будет делать. Потому что это легко читается из его, игрока, психологии. А вот заложить возможности для свободы в более широком ее понимании, например, ступить в лужу или написать карандашом неприличное слово на стене, или сорвать лист с дерева и сунуть его в карман... Эти незаметные мелочи, которые мы проделываем каждый день, даже не обращая на них внимания, и заставляют "ожить" по настоящему мир компьютерной игры.

Но я хочу поговорить не о технических возможностях, а о целесообразности. Конечно, нечестно, когда разработчики пишут о "свободе", а сами ограничивают нас игровым процессом. Но с другой стороны, стоит ли тратить время, силы и средства на программирование опций, которые, возможно, никогда не будут востребованы? Просто потому что в жизни можно сорвать автоматически листик с дерева, а в игре ты этого автоматически не сделаешь: герой должен получить соответствующую команду. В общем, эта философская тема станет хорошим домашним заданием для любителей порассуждать на абстрактные околоигровые "а что, если бы...". И если рассуждения принесут достойные плоды, мы продолжим разговор в одном из следующих почтовых выпусков.

Ну что ж, несмотря на начальный пессимизм, почтовый выпуск получился гармоничным и интересным. За что я искренне благодарю всех вас, незаменимые мои. Потому что без ваших писем исчезнет не только почтовая рубрика, но изрядная доля вдохновения у всех наших авторов и редакторов. Не забывайте об этом и пишите чаще!

Мирилась со вселенской несправедливостью и орфографией
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Содержание CD & DVD

Демо-версии

1944: Battle of the Bulge DVD

RTS про Вторую мировую. В деме одна миссия, причем за фашистов. Янки основательно окопались в поселке городского типа под названием St. Vith. Но у немцев подавляющий перевес в технике и живой силе.

Управление особого удовольствия не вызывает: у юнитов всегда есть собственное мнение по вопросам pathfinding'а, и не всегда понятно, где можно пройти, а где - нет. Немного странно, что пехота не использует гранаты - танкам в городе было бы намного хуже. Зато порадовала модель повреждений: всегда есть шанс удачным попаданием сломать пушечку или убить командира экипажа. Графика вполне на уровне - все что надо имеется и придраться особо не к чему. Можно выбрать сложность представленной миссии, что очень кстати, поскольку "дефолтная" средняя позволяет победить, играя в первый раз и без сэйвов.

Bard's Tale, The

Веселенькая action-RPG с достойной графикой. Главная роль в игре отведена не храброму, сильному и благородному спасителю человечества, а эгоистичному ехидному барду, заботящемуся лишь о личной выгоде. Ну, а где барды, там, конечно же, всегда играет музыка. С ее помощью бард вызывает множество существ самого разнообразного назначения: лекарей, спецов по ловушкам, стрелков, да и просто пушечное мясо. В демке наш герой уже имеет 13 уровень, магическую экипировку, приличный набор мелодий и 5 т.н. "талантов" (из них 4 - боевые), так что скучно не будет. Геймплей довольно неторопливый, и лихорадочно бить по клавишам вовсе не обязательно: враги замахиваются долго, целей для атаки у них много, блоки ставятся быстро, аптечек полно, да и убежать всегда можно. В общем, сыграть в ящик барду никто не даст. Собранный лут автоматически превращается в монетки, а враги - респавнятся. В результате, можно набрать любую нужную сумму. Жаль, потратиться в демке не на что. Естественно, кроме боевки есть и диалоги, выполненные в шутливом, но не стебном стиле. Можно даже направить разговор в нужное русло, выбрав либо злобную, либо дружелюбную форму ответа.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut DVD

Опоздавшая демка, игра вышла еще до Нового года, а демка - только сейчас. Ставим, потому, что игра получилась замечательная. Чем именно она хороша - читайте в первом номере за этот год. Жаль только, что в дему попал всего один уровень.

Decisive Battles of World War II: Battles in Normandy DVD

Для того чтобы играть в Battles in Normandy покупать новые суперпроизводительные системы не придется. Компьютер образца 2000 года прекрасно вам послужит. Эта игра вряд ли заинтересует новичков, слишком много непонятных сразу настроек и кнопочек. Другое дело - ветераны стратегических баталий, им не придется долго возиться с интерфейсом.

Если вы ветераном не являетесь, но все равно решили познакомиться с Battles in Normandy поближе, то обратите внимание на интересную особенность "Подзорная труба" (с нажатой клавишей [Alt]), позволяющую рассмотреть войска поближе.

Графика, традиционно для варгеймов, не дает поводов для восхищения и криков "Бис". Зато какая тут музыка! В течение всей игры бравурные марши (на разных языках!) будут удерживать вас перед экраном (а вернее перед колонками), даже если вы не очень любите войны на цветных шестиугольниках.

LEGO Star Wars DVD

Экшн по мотивам "Звездных войн", в котором все объекты в точности соответствуют своим пластмассовым прототипам из конструкторов LEGO. Графика игры, конечно, своеобразна, но для такого стиля выполнена очень неплохо: фигурки разлетаются на множество кусочков; спецэффекты везде, где надо; плавная, качественная анимация; множество интерактивных объектов. В демке представлен первый уровень первого же эпизода: подвластные контролю игрока Квай-Гон и Оби-Ван должны смыться со станции особо "гостеприимного" наместника Торговой Федерации. Поскольку героев два, то можно даже поиграть вдвоем за одной клавиатурой, но если подходящего партнера нет - не беда, его заменит AI. Причем жаловаться на него в данном случае поводов не будет: все дружественные создания (да и управляемый чар) хоть и могут помереть, но после смерти немедленно оживают, ничего не расходуя. Сам геймплей заключается в решении небольших пазлов с помощью спецспособностей персонажей (по ходу игры можно выбирать за какого героя играть) и истреблении врагов. В общем, все не так уж и скучно, и если от графики не воротит, игра может даже понравиться.

Dungeon Lords

Увлекательная и неплохо продуманная Action/RPG с видом от третьего лица. Управление типично экшновское: бегаем-стрейфимся с помощью WASD, прыгаем пробелом и т.д. Так что есть хорошие шансы одолеть превосходящих по статсам противников с помощью виртуозного управления. Причем реально работают такие приятные мелочи, как зона поражения оружия: отгонять длинным мечем крысок и другую мелочь проще простого, но если у вас всего лишь кинжал, то полноценный размен в ближнем бою обеспечен. Огорчает только невозможность отмены кувырков, происходящих при двойном нажатии кнопки перемещения: одно неловкое касание клавы, и наш акробат грациозно скатывается с узенького мостика или влетает в гущу врагов. В начале игры дают сгенерировать перса, выбрав ему одну из трех рас (человека или кого-нибудь из двух уродов) и распределив отведенные поинты. Система характеристик революционными новинками похвастаться не может, но и банальной называть ее никак нельзя. Атрибуты (сила, ловкость, интеллект и т.д.) и скиллы (школы магии, оружейные, воровские), прямо скажем, стандартные. Особенность заключается в том, что можно тратить заработанную экспу на прокачку как скиллов, так и атрибутов не дожидаясь levelup'а (хоть после каждого убитого врага). Враги все время спавнятся (интенсивность можно менять), а значит можно поиграть подольше и прокачаться до упора.

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude DVD

Спустя пять месяцев после выхода самой игры, появилась демка. Все подробности об игре вы можете узнать из соответствующей статьи в журнале (см. "*Навигатор*" *№11(90)`2004*).

Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination) DVD

Продолжение варгейма, вышедшего два года назад. Появилась возможность смены сложности, сюжетная кампания, заметно усилилось различие юнитов воюющих сторон. При этом сохранились замечательные особенности вроде института тайных союзников, незагроможденного всяким мусором интерфейса, мощного AI и детализированных трехмерных ландшафтов. В демку вошла полная программа аттракционов: обучалка, часть кампании, пара сценариев и одна карта для скирмиша. Have fun!

Robots DVD

Игра по мотивам недавно вышедшего одноименного мультика, действия которого происходят в мире роботов. Играть предстоит, естественно, за главного героя - юного, но талантливого изобретателя Rodney Copperbottom'a.

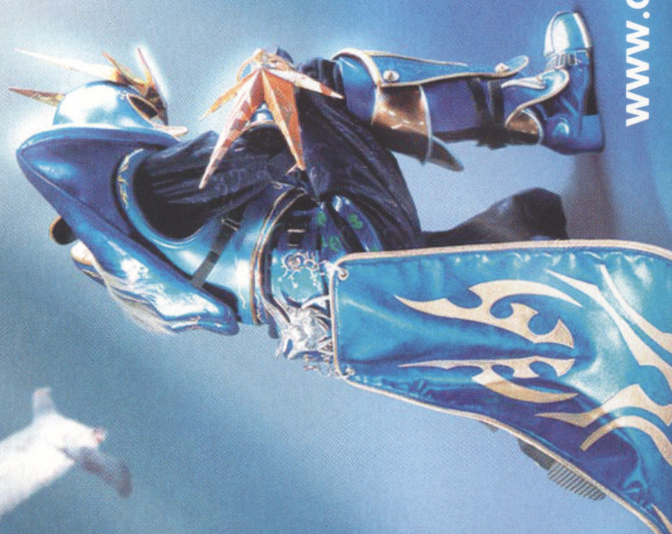
В наличии имеется одна миссия, носящая учебный характер. Сначала нужно собрать запчасти и построить Wonder Bot (такой маленький робот с пропеллером), потом испытать "хламомет" на собаках возле помойки, и, наконец, найти десять золотых на поезд. Есть и необязательный квест - принести старому роботу ключ. В награду получите апгрейд для Wonder Bot, позволяющий ему танцевать. Все бы ничего, но мультиплатформенность, как обычно, ничем хорошим для PC не обернулась: нет поддержки мыши, а без нее тяжело совладать с камерой, постоянно выдающей радикально неудобные ракурсы.

Still Life

Детективный квест. Главная героиня - агент ФБР Виктория Макферсон идет по следам маньяка. Маньяк этот, надо сказать, самый заурядный: режет женщин и пишет кровью на стенах, придумать что-то оригинальнее, наверное, лень было. Геймплейный кусочек обрамлен двумя неплохими видеороликами. Нам предстоит отправиться к только что найденной пятой жертве и собрать улики. После этого нужно покинуть здание (казалось бы, что может быть проще, но лестница на обратном пути обвалилась). Среди положительных моментов стоит отметить весьма "живые" диалоги (Вика любит пошутить). Не забудьте включить отрубленный по дефолту anti-aliasing.

TrackMania Sunrise DVD

Немного необычный аркадный автосим. Графика хорошая, детализированная, но на картах, попавших в демку, объектов маловато, вследствие чего местность выглядит пустынно. Да и скорость что-то не особо чувствуется (а скорости тут огромные: 600 км/ч и более в конце каждого прямого участка трассы). Доступны три режима игры, для каждого предусмотрено



Демо-версии
- 1944: Battle of the Bulge
- Bard's Tale, The
- Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut
- Decisive Battles of World War II: Battles in Normandy
- Dungeon Lords
- LEGO Star Wars
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination)
- Robots
- Still Life
- TrackMania Sunrise

Freeware и Shareware игры
- Kyodai Mahjongg v.20.00 beta 1
- Wing Commander: Privateer Remake v.1.0
- Крэкаут
- Повстанец Джастин
- Приключения волшебницы
- Приключения Томаса
- Снежок. Приключения медвежонка

Дополнения
- Battlefield Vietnam
- Command and Conquer: Generals
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- Richard Burns Rally
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Vietcong
- WarCraft III
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- World of Warcraft
- Блицкриг

Онлайн
- Mu Continent of Legend
- Ultima Online: Age of Shadows

Видео
- Battlefield 2
- Codename: Panzers - Phase Two
- Cold Fear
- Everquest II: The Bloodline Chronicles
- F.E.A.R.
- SWAT 4
- Troika's post-apocalyptic game
- Казаки 2: Наполеоновские войны

Патчи
- Act of War: Direct Action v.1b
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour v.1.03
- Painkiller от v.1.61 до v.1.63
- Sid Meier's Pirates! v.1.01
- Spellforce: The Order Of Dawn и Breath of Winter v.1.38 (русский)
- Vietcong v.1.60
- Warcraft III: Reign of Chaos v.1.18
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.18
- АЛЬФА: Антитеррор патч 1
- АЛЬФА: Антитеррор патч 2
- Звездные волки v.1.1

Драйверы
- ATI Windows XP Motherboard/IGP Drivers
- Catalyst v.5.3 2K/XP WHQL
- Catalyst v.4.10 98/Me WHQL
- ForceWare v.71.84 2K/XP WHQL
- ForceWare v.71.84 98/Me WHQL
- Hyperion 4 in 1 v.4.55
- nForce v.6.53 2K/XP WHQL
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- UDP v.4.27 98/Me

по две карты. Первый режим - банальный заезд на время против нескольких оппонентов. Если уложиться в определенный интервал времени, станет доступна следующая трасса. Конкуренты помешать вам не смогут, впрочем, вы им тоже: модели машинок свободно проходят друг друга насквозь. Выиграв на двух гонках, можно поиграть во втором режиме. Здесь требуется проехать трассу с минимальным числом респавнов. Ну и трассы соответствующие - повсюду трамплины и петли (Соник отдыхает). Учитывая странную физику игры, эта забава проигрывает в увлекательности даже миссиям в "кармагеддонах" (помнится, там было что-то подобное). Третий режим еще извращеннее: есть старт и есть финиш, а дорогу между ними нужно проложить самому в специальном редакторе. Да еще и так, чтобы проехать можно было побыстрее.

Freeware и Shareware игры

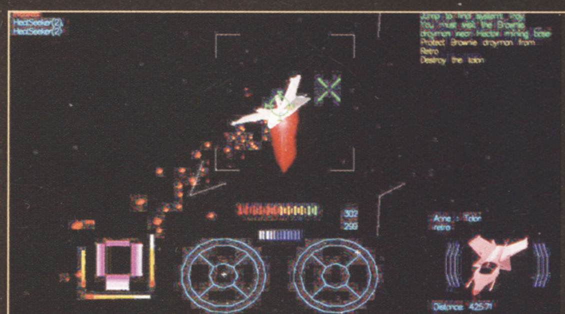
Kyodai Mahjongg v.20.00 beta 1

Качественный шароварный маджонг, первая версия которого вышла еще в 1997 году. Сейчас игра может похвастаться замечательной трехмерной графикой (можно переключиться в 2D), русским интерфейсом, приятной восточной инструментальной музыкой, огромным количеством раскладок (если вам мало - воспользуйтесь редактором), восемью режимами игры, широкими возможностями настройки всего и вся.

Автор утверждает, что эта бета - наиболее стабильная из вышедших версий.

Wing Commander: Privateer Remake v.1.0 DVD

Римейк одного из лучших космосимов, сделанный на более-менее современном движке (полигоны, конечно топорные, но это все же лучше, чем спрайты). Авторы, как настоящие фанаты, постарались добиться максимального сходства с любимой игрой: корабли, вооружение, миссии, география и т.д. воспроизведены во всех подробностях. Да и сама суть геймплея также проста и гениальна: исследуйте вселенную в роли торговца, охотника за головами или пирата, выполняйте квесты (встречаются весьма необычные, например, потребуется спасти пирата от разъярившихся торговцев), покупайте корабли и апгрейды. А pdf-мануал поможет вам в этой непростой, но очень увлекательной затее.



Киберспорт
- ECG 2005
- WEG 2005
- Рейтинговые игры

Прохождения
- Painkiller videosecrets

Бесплатные программы и утилиты
- LoR:BfME Media Player 10 Skin
- NFSU Media Player 9 Skin патч до v.1.2.0 для 3DMark05

Сервис-пак
- ArtMoney SE v.7.11 русская версия
- BSplayer v.1.22.817
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.26
- GrabCaptureScreen
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.42 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.33
- Reg Organizer v.2.5
- SpywareBlaster v.3.3
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 Win2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final WinXP (рус)

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Видеонавигатор
- Cold Fear
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- NSA training
- Star Wars: Republic Commando

Z-Zone
- Ddautta
- Ghosts'n'Goblins

Фанатские видеоролики
- Joint Operations
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Трейлеры фильмов
- A Scanner Darkly
- Death of a Dynasty
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Madagascar
- Sin City
- War of the Worlds
- XXX: State of the Union

Крэкаут

Весьма необычный арканоид. Платформа, с помощью которой вы отбиваете мячик, расположена не внизу игрового поля, а справа от кирпичной стенки и перемещается вверх-вниз. В результате играть довольно просто: размер игрового поля по горизонтали больше, чем по вертикали, поэтому мяч летит долго, а управляемая платформа закрывает собой большее пространство.

При разбивании кирпичиков постоянно возникают разнообразные бонусы и антибонусы, которые, будучи пойманными, не активируются немедленно, а выстраиваются в очередь, чтобы их можно было активировать в подходящее время.

Повстанец Джастин

Джастин живет в маленьком домике на планете Палнет, богатой минералами "кристаллус", которые приносят жителям радость и дают планете энергию. Но мирной жизни мешают пришельцы и монстры, которые хотят захватить природные богатства. Джастину необходимо найти и спрятать все кристаллы, чтобы они не достались незваным гостям. Для этого придется бегать по лабиринту и искать путь к заветным ящикам. Именно в них хранятся не только кристаллы, но и оружие для борьбы с врагами.

В борьбе с захватчиками Джастину помогут разнообразные бонусы. Они могут дать дополнительную жизнь, поправить здоровье отважного повстанца, а также сделать его невидимым для пришельцев.

Приключения волшебницы

Приключения волшебницы - феи по имени Птолемея. Ей предстоит прогнать дракона, захватившего волшебный замок. Несмотря на юный возраст, маленькая фея умеет быстро бегать, высоко прыгать и пользоваться волшебной палочкой.

В игре ровно сто уровней-комнат, которые нужно очистить от приспешников дракона. Фея знает заклинание, превращающее врагов в пирожные: чтобы окончательно убить врага, такое пирожное нужно расстрелять из волшебной палочки или сбросить с высоты. Разнообразные бонусы немного облегчают эту непростую задачу.

Приключения Томаса

Герой путешествует по множеству уровней, сражаясь и увертываясь от назойливых врагов.

Каждый уровень представляет собой тропический остров. По этому клочку суши разбросаны разнообразные фишки, которые шустрый Томас должен собирать. Как только все они будут собраны, Томас получит сообщение, что где-то в глубинах джунглей активирован телепорт, который и перенесет героя на следующий уровень.

Снежок. Приключения медвежонка

Главный герой игры - малыш-медвежонок потерялся и никак не может найти свой дом и маму. В поисках дороги домой он путешествует по четырем необычным мирам, каждый из которых состоит из двадцати уровней. Обитают на них забавные, но очень вредные и опасные создания.

Основным оружием борьбы с врагами станут для медвежонка обыкновенные снежки. Попав в противника, он превращает его в огромный снежный ком. Вслед за этим, подойдя вплотную к неподвижному снежному шару (а задерживаться нельзя, иначе он растает), Снежок, как заправский футболист, отправляет его в полет.

Катаясь некоторое время по уровню, снежный ком сбивает всех попадающихся на пути врагов. Несчастные монстры разлетаются в разные стороны и превращаются в сосульки.

Дополнения

Battlefield Vietnam DVD

Новая версия Point of Existence, а также три карты для нее. Основной "фишкой" данного релиза стало появление морской техники, а именно американской платформы LHD4, по сути, небольшого авианосца. Кроме этого, в раздел попали апдейты для мода Operation Peacekeeper, который вы можете найти на первом DVD за этот год.

Command and Conquer: Generals

Вашему вниманию представлена подборка модов в количестве пяти штук. Правда, ничего схожего с приснопамятным "The First Tiberium War" на этот раз нет: бал правят небольшие, но тщательно проработанные моды. В частности, вы сможете пополнить свою армию американским "бэтээром" M2 Bradley, USA Patriots (арабами, сражающиеся на стороне США) и Shotgun Infantry (китайской пехотой с шотганами), а также целой кучей разномастных террористов из GLA.

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, The

Продолжаем выкладывать дополнения для LotR: Battle for Middle-earth. Вашему вниманию представлена подборка из пяти высококачественных модов, среди которых самым интересным является First Age Mod, добавляющий в игру две новые стороны: Ангбанд и эльфов Первой Эпохи. Соответственно, в бой пойдут персонажи Сильмариллиона: Моргот с Унголиантой, разнокалиберные балроги, драконы... Плюс, конечно же, остроухие красавцы времен своего расцвета. Остается только врубить Blind Guardian на заднем фоне и разыграть, скажем, Пятую Битву за Белерианд. Также на диске вы найдете новую версию мода Epic Warfare (он же Sauron Mod). За

прошедшее время автор добавил ряд новых юнитов и героев, в т.ч. Хальдира и "рядовых" гномов (почему-то на стороне Рохана). Для желающих попробовать себя на ниве модостроения мы положили программку XCC Mixer, позволяющую просматривать и редактировать содержимое архивов всех вествудовских стратегий, от самого первого C&C до Generals и, собственно, LotR:BfMe.

Richard Burns Rally

Multiplayer mode v.2.0, увеличивающий максимальное количество игроков в мультиплеере до двенадцати. Работает с русской версией игры.

Sims 2, The DVD

Набор скинов героев популярных игр: BloodRayne, Legacy of Kain, Lord of the Rings, Resident Evil и т.д.

Star Wars: Knights of the Old Republic DVD

После выхода второй части интерес модостроителей к первому KotOR сдулся аки воздушный шарик. Нам удалось наскрести только три скина для женских персонажей, причем все они работает с обеими частями игры: в KotOR1 они отображаются на scoundrel женского пола, а в KotOR2 - на Визас Марр.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Целых пятнадцать модов для сиквела к лучшей RPG 2003 года. Например, есть два очень качественных портрета для женских персонажей - значительно симпатичнее "доярок-рекордсменок" из оригинальной игры. Также представлено несколько модов, добавляющих или изменяющих содержимое локаций. Теперь, к примеру, запертая комната в Khoonda снова доступна: там находится сундучок, полный уникальных роб и кристаллов для мечей. А для ценителей классики - робы Рэвана и шлем Дарта Вейдера!

Vietcong DVD

Официальное бесплатное дополнение Vietcong: Red Dawn. Оно добавляет сингловую миссию Rice Fields, кооперативную кампанию за вьетнамцев, а также набор мультиплеерных карт.

WarCraft III

Карты и модели, по десять штук и того, и другого. Хит месяца - Brahn Bronzebeard, старший братишка безвременно почившего Мурадина, Бран Бронзовобородый, настоящий Индиана Джонс азеротского разлива, искатель приключений (непременная шляпа прилагается). Модель выполнена и анимирована полностью с нуля и по качеству превосходит многие творения Blizzard. Также среди моделей замечены военно-морская черепаха и орочий транспорт из Warcraft II (причем последний - за авторством Дмитрия Роммеля), а среди карт - настоящая глобальная космостратегия в духе Master of Orion и самый натуральный Pacman! Точнее, PacOrc.

Warhammer 40,000: Dawn of War

В этом месяце по милости Императора мы осчастливлены комплектом из пяти великолепных карт для скирмиша, а также набором знамен чаптера космопехоты Dark Angels, выполненных в полном соответствии с настольными прототипами. Среди карт особый интерес для имперских ксенобиологов представляет Arrakis: Tears of Shai-Hulud по мотивам знаменитой "Дюны". Главная достопримечательность - по центру карты лежит мертвый песчаный червь совершенно невообразимых размеров.

World of Warcraft DVD

Выкладываем ряд утилит, немного облегчающих жизнь игрока на онлайновых просторах Азерота. Все представленные программы официально разрешены для использования на фирменных серверах.

Блицкриг

На фронтах "Блица" пока затишье, так что кладем лишь пяток хороших мультиплеерных карт.

Онлайн DVD

Ultima Online: Age of Shadows

Этот клиент пригодится не только для игры на официальных серваках, но и на упомянутых в статье "Это сладкое слово "халява"!".

Mu Continent of Legend

Еще одна игра, упомянутая в статье про халяву.

Видео DVD

- Battlefield 2
- Codename: Panzers - Phase Two
- Cold Fear
- Everquest II: The Bloodline Chronicles
- F.E.A.R.
- SWAT 4
- Troika's post-apocalyptic game
- Казаки 2: Наполеоновские войны

Патчи

- Act of War: Direct Action v.1b DVD
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour v.1.03 DVD
- Painkiller от v.1.61 до v.1.63 DVD
- Sid Meier's Pirates! v.1.01 DVD
- Spellforce: The Order Of Dawn и Breath of Winter v.1.38 (русский) DVD
- Vietcong v.1.60 DVD
- Warcraft III: Reign of Chaos v.1.18 DVD
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.18
- АЛЬФА: Антитеррор патч 1 DVD
- АЛЬФА: Антитеррор патч 2 DVD
- Звездные волки v.1.1

Драйверы

- ATI Windows XP Motherboard/IGP Drivers DVD
- Catalyst v.5.3 2K/XP WHQL
- Catalyst v.4.10 98/Me WHQL
- ForceWare v.71.84 2K/XP WHQL
- ForceWare v.71.84 98/Me WHQL
- Hyperion 4 in 1 v.4.55 DVD
- nForce v.6.53 2K/XP WHQL DVD
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL DVD
- UDP v.4.27 98/Me DVD

Киберспорт DVD

- ECG 2005
- WEG 2005
- Рейтинговые игры

Прохождения DVD

Painkiller videosecrets

Мастерское прохождение в 24 видеороликах.

Бесплатные программы и утилиты

- LotR:BfMe Media Player 10 Skin
- NfSU Media Player 9 Skin
- Патч до v.1.2.0 для 3DMark05 DVD

Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.11 русская версия
- BSplayer v.1.22.817
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.26
- GrabCaptureScreen
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.42 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.33
- Reg Organizer v.2.5
- SpywareBlaster v.3.3
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (русская версия)

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Видеонавигатор DVD

Cold Fear

Небольшая пародия на ролики в жанре "дневники разработчиков".

DOOM 3: Resurrection of Evil

Рассказ авторов о сюжете и новинках, которыми нас порадует продолжение хита.

NSA training

Курс тренировок, позволяющий подготовить специалистов вроде Сэма Фишера.

Star Wars: Republic Commando

Разговор идет о художественной концепции, лежащей в основе игры.

Z-Zone

Ddautta

Жуткий случай: зайчиха с нетрадиционной сексуальной ориентацией преследует кота-натурала!

Ghosts'n'Goblins DVD

Ребята из Mega64 прикалываются над графическими условностями старой игрушки.

Фанатские видеоролики DVD

- Joint Operations
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Трейлеры фильмов DVD

- A Scanner Darkly
- Death of a Dynasty
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Madagascar
- Sin City
- War of the Worlds
- XXX: State of the Union

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс ______________ Адрес ____________________________

Ф.И.О. ____________________________

Телефон ______________ E-mail ______________

Извещение	
	Сбербанк России — Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! Не объединяйте платежи!
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа)
	Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Кассир	Плательщик (подпись) ______
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа)
Квитанция	Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Кассир	Плательщик (подпись) ______

В древности отсутствие редакционной подписки зачастую приводило к возникновению междоусобных конфликтов

Варианты подписки на журнал “Навигатор Игрового Мира”:

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Май	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Август	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Сентябрь	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Октябрь	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________